

Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)

Animation and Game Master of Arts

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

Vom 27.06.2023

Gültig ab 01.04.2024

Inhalt

§ 1	Allgemeines	3
§ 2	Qualifikationsziele des Studiengangs	3
§ 3	Akademischer Grad.....	4
§ 4	Regelstudienzeit und Studienbeginn	4
§ 5	Erforderliche Credit Points für den Abschluss	4
§ 6	Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren	5
§ 7	Regelstudienprogramm	5
§ 8	Vertiefungsrichtungen (Studienschwerpunkte)	5
§ 9	Wahlpflichtmodule	6
§ 10	Praxismodul	6
§ 11	Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen.....	7
§ 12	Abschlussmodul.....	7
§ 13	Studiengangspezifische Regelungen	8
§ 14	Übergangsbestimmungen.....	8
§ 15	Inkrafttreten	9
Anlage 1	Regelstudienprogramm	10
Anlage 2	Wahlpflichtkatalog	17
Anlage 3	Masterzeugnis und -urkunde	18
Anlage 4	Ordnung für das Praxismodul.....	33
Anlage 5	Modulhandbuch.....	41

§ 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 02.07.2019 die Studien- und Prüfungsordnung des internationalen Masterstudiengangs Animation and Game. Soweit in diesen Besonderen Bestimmungen keine anderen Regelungen getroffen werden, gelten die Bestimmungen der ABPO.
- (2) Der Masterstudiengang Animation and Game wird vom Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt betrieben.

§ 2 Qualifikationsziele des Studiengangs

- (1) Die Studierenden des Masterstudiengangs Animation and Game 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, technologische, strategisch-organisatorische und wissenschaftliche Fähigkeiten und Kenntnisse, die Absolventinnen und Absolventen für kreative Führungspositionen wie beispielweise Regisseur/in, Creative Producer/in, Creative Director oder Technical (Art) Director in der internationalen Animations- und Gamesindustrie qualifizieren. Nach dem Studium kann eine selbstständige oder angestellte leitende Position eingenommen werden.
- (4) Die Absolventinnen und Absolventen besitzen die Kompetenz, innovative Formate und Produktionen auf dem Gebiet von Animationsfilmen, Animationsserien, Games, Gamification, Immersive Learning und Virtual Reality Anwendungen zu identifizieren und auf hohem Qualitätsniveau zu konzipieren und zu realisieren. Sie können interdisziplinäre und multinationale Teams in der Konzeption und Produktion anleiten, sowie eigene Projekte produzieren und implementieren. Die Absolventinnen und Absolventen sind ferner qualifiziert, Tätigkeiten in der gestalterischen und technologischen Forschung und Lehre auf dem Gebiet der Konzeption, Realisation, Distribution und Rezeption von Animationen und Games auszuüben. Ein weiterer besonderer Kompetenzbereich liegt in der differenzierten, wissenschaftlich fundierten Führungs- und Leitungskompetenz. Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein breites methodisches Repertoire in den Bereichen Creative Leadership, Design- und Innovationsmanagement, Designdokumentation und Produktionsleitung. Sie 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.
- (5) Die Absolventinnen und Absolventen besitzen je nach Wahl des Studienschwerpunktes entsprechend § 8 zudem spezialisierte Kenntnisse und Kompetenzen.
 - a. Im Studienschwerpunkt „Technical Direction“ sind dies spezialisierte Kenntnisse der in der Animations- und Gamesindustrie relevanten technologiebasierten Methoden, Technologien, Systemen und Produktionsformate. Die Absolventinnen und Absolventen des Studienschwerpunktes „Technical Direction“ sind in der Lage, etablierte und neu aufkommende technologische Entwicklungen zu evaluieren, weiterzuentwickeln und strategisch einzusetzen. Sie besitzen die Kompetenz, Animations- und Gamesproduktionen technologisch zu konzeptionieren und Produktionsteams bei der technologiebasierten Realisation zu führen. Sie sind ferner befähigt, mit wissenschaftlichen Methoden auf dem Gebiet der kreativen Medientechnologien – insbesondere in den Feldern Computergrafik, Computeranimation, Game Programming, Technical Art, immersive Technologien – innovative Lösungen zu entwickeln sowie ihren Wirkungs- und Nutzungskontext zu analysieren.

- b. Im Studienschwerpunkt „Creative Direction“ erwerben die Studierenden spezialisierte Kenntnisse und Kompetenzen in Digitaler Cinematografie, Narrative Design, Art Direction, Game Design, Game Based Learning, Immersive Experience Design, sowie in der Organisation und Leitung multidisziplinärer, internationaler Kreativteams. Die Spezialisierung erlaubt es ihnen, innovative Konzepte und Produkte zu identifizieren, ihr gestalterisches Umsetzungspotential zu ermitteln und vom ersten Entwurf iterativ bis zur Publikationsreife zu bringen. Die Absolventinnen und Absolventen des Studienschwerpunktes „Creative Direction“ sind ferner in der Lage, mit wissenschaftlichen Methoden auf dem Gebiet Animation and Game - insbesondere in den Feldern der Medienästhetik und Medienrezeptionsforschung, des Experience Design sowie der animationsfilmischen, ludischen und immersiven Gestaltung - innovative Kurationsstrategien und Produktionsformen zu entwickeln sowie ihre künstlerische, technologische, kulturelle und gesellschaftliche Wirkung und Relevanz zu analysieren.

§ 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 zwei Semester für Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 240 CP nachweisen und die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 6 Abs. 2 erfüllen. Diese Form wird im Folgenden „zweisemestriges Studium“ genannt.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt drei Semester für Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 210 CP nachweisen und die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 6 Abs. 3 erfüllen. Diese Form wird im Folgenden „dreisemestriges Studium“ genannt.
- (3) Die Regelstudienzeit beträgt vier Semester für Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 180 CP nachweisen und die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 6 Abs. 4 erfüllen. Diese Form wird im Folgenden „viersemestriges Studium“ genannt.
- (4) Das Studium im Masterstudiengang Animation and Game kann zum Winter- und Sommersemester aufgenommen werden.

§ 5 Erforderliche Credit Points für den Abschluss

- (1) Für den erfolgreichen Abschluss des zweisemestrigen Studiums sind 60 Credit Points (im Folgenden mit CP = Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zu erwerben.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) Ein CP entspricht in der Regel 25 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 (BBZM) des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt unterziehen.
- (2) Zulassungsvoraussetzung für das zweisemestrige Studium ist ein fachlich einschlägiges und qualifiziert abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium im Umfang von mindestens 240 CP auf dem Gebiet der digitalen Medien.
- (3) Zulassungsvoraussetzung für das dreisemestrige Studium ist ein fachlich einschlägiges und qualifiziert abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium im Umfang von mindestens 210 CP auf dem Gebiet der digitalen Medien.
- (4) Zulassungsvoraussetzung für das viersemestrige Studium ist ein fachlich einschlägiges und qualifiziert abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium im Umfang von mindestens 180 CP auf dem Gebiet der digitalen Medien.
- (5) Über den Grad der Einschlägigkeit von Abschlüssen entscheidet die Zulassungskommission.
- (6) Weiteres zu Zulassungsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren regeln die Besonderen Bestimmungen für die Zulassung zum Masterstudiengang (BBZM).

§ 7 Regelstudienprogramm

- (1) Das zweisemestrige Studium enthält im ersten Studiensemester drei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 CP. Das zweite Studiensemester umfasst das Abschlussmodul („Animation and Game Master Thesis“) im Umfang von 30 CP.
- (2) Das dreisemestrige Studium enthält im ersten Studiensemester zwei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 20 CP sowie zwei Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 10 CP. Das zweite Studiensemester umfasst drei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 CP. Das dritte Studiensemester umfasst das Abschlussmodul („Animation and Game Master Thesis“) im Umfang von 30 CP.
- (3) Das viersemestrige Studium enthält im ersten Studiensemester zwei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 20 CP sowie zwei Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 10 CP. Das zweite Studiensemester umfasst drei Pflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 CP. Das dritte Studiensemester enthält ein Praxismodul („Animation and Game Industrial Placement“) im Umfang von 30 CP. Alternativ kann ein Auslandssemester („Animation and Game Study Abroad“) in einem einschlägigen Studiengang im Umfang von 30 CP absolviert werden. Das vierte Studiensemester umfasst das Abschlussmodul („Animation and Game Master Thesis“) im Umfang von 30 CP.
- (4) Die Studiensemester 1 und 2 im dreisemestrigen und viersemestrigen Studiengang sind identisch. Das Studiensemester 1 im zweisemestrigen Studiengang entspricht dem Studiensemester 2 im dreisemestrigen und viersemestrigen Studiengang.
- (5) Das Regelstudienprogramm sowie Lehrinhalte und Zusammensetzung der Module sind als Anlage 1 (Studienprogramm) und Anlage 5 (Modulhandbuch) beigefügt.

§ 8 Vertiefungsrichtungen (Studienschwerpunkte)

- (1) In allen Studiengangsformen des Masterstudiengangs Animation and Game werden die zwei Studienschwerpunkte „Technical Direction“ und „Creative Direction“ angeboten.
- (2) Studienschwerpunkte sind Vertiefungsrichtungen im Sinne des § 6 ABPO.

- (3) Bei der Bewerbung wählen die Studierenden verpflichtend einen der beiden Studienschwerpunkte. Die Eignungsfeststellung im Rahmen des Zulassungsverfahrens erfolgt für den bei der Bewerbung gewählten Studienschwerpunkt.
- (4) Im zweisemestrigen Studium werden die Pflichtmodule „Technical Research 2“ bzw. „Creative Research 2“ innerhalb des gewählten Studienschwerpunktes absolviert. Die übrigen Pflichtveranstaltungen erfolgen in gemischten Gruppen gemeinsam für beide Studienschwerpunkte. Im dreisemestrigen und im viersemestrigen Studium werden die Pflichtmodule „Technical Research 1“ bzw. „Creative Research 1“ des 1. Studienseesters und die Pflichtmodule „Technical Research 2“ bzw. „Creative Research“ des 2. Studienseesters innerhalb des gewählten Studienschwerpunktes absolviert. Die übrigen Pflichtveranstaltungen und Wahlpflichtveranstaltungen erfolgen in gemischten Gruppen gemeinsam für beide Studienschwerpunkte.
- (5) Ein Wechsel des gewählten Studienschwerpunktes ist in begründeten Fällen einmalig zum Beginn des 2. Semesters auf schriftlichen Antrag an den Prüfungsausschuss möglich. Die Antragsfristen werden rechtzeitig vom Prüfungsausschuss bekannt gegeben. Die Entscheidung über den Wechsel fällt die/der Prüfungsausschussvorsitzende im Einvernehmen mit der Zulassungskommission.
- (6) Allgemeine Regelungen zu den Vertiefungsrichtungen sind § 6 ABPO zu entnehmen.

§ 9 Wahlpflichtmodule

- (1) Das Regelstudienprogramm des zweisemestrigen Studiengangs enthält keine Wahlpflichtmodule.
- (2) Das Regelstudienprogramm des dreisemestrigen Studiums enthält im 1. Studienseester zwei Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Außerdem können Module aus den Wahlpflichtkatalogen anderer Masterstudiengänge des Fachbereichs Media sowie aus dem Angebot des Sozial- und Kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums (SuK, Modul III) des Fachbereichs Gesellschaftswissenschaften der Hochschule Darmstadt gewählt werden.
- (3) Das Regelstudienprogramm des viersemestrigen Studiums enthält im 1. Studienseester zwei Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 10 CP aus dem Wahlpflichtkatalog in Anlage 2. Außerdem können Module aus den Wahlpflichtkatalogen anderer Masterstudiengänge des Fachbereichs Media sowie aus dem Angebot des Sozial- und Kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums (SuK, Modul III) des Fachbereichs Gesellschaftswissenschaften der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

§ 10 Praxismodul

- (1) Das Regelstudienprogramm des zweisemestrigen und des dreisemestrigen Studiums enthält kein Praxismodul.
- (2) Das Regelstudienprogramm des viersemestrigen Studiums enthält ein Praxismodul („Animation and Game Industrial Placement“) im Umfang von 30 CP mit einer berufspraktischen Phase von mindestens 18 Wochen und einem Begleitseminar. Alternativ zum Praxismodul kann ein Auslandssemester („Animation and Game Study Abroad“) in einem einschlägigen Studiengang im Umfang von 30 CP absolviert werden. Über die Einschlägigkeit und Anerkennung entscheidet die/der Auslandsbeauftragte des Studiengangs.
- (3) Die Zulassung zum Praxismodul erfolgt durch die Praxisbeauftragte oder den Praxisbeauftragten des Studiengangs. Über die Zulassung zum Auslandssemester entscheidet der oder die Auslandsbeauftragte.
- (4) Das Praxismodul wird bei Bestehen als „mit Erfolg teilgenommen“ bewertet.
- (5) Über das Auslandssemester muss vor Beginn ein Learning Agreement zwischen dem/der Studierenden und dem/der Auslandsbeauftragten abgeschlossen werden.
- (6) Das Auslandssemester („Animation and Game Study Abroad“) wird als „mit Erfolg teilgenommen“ bewertet, wenn die im Learning Agreement vereinbarten Leistungen im Umfang von 30 CP nachgewiesen werden.

- (7) Näheres zum Praxismodul regeln die Praxisordnung (Anlage 4) und die Modulbeschreibung des Praxismoduls in Anlage 5 (Modulhandbuch). Allgemeine Regelungen finden sich in § 7 ABPO. Näheres zum Auslandssemester („Animation and Game Study Abroad“) regelt die Modulbeschreibung (Anlage 5).

§ 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) Allgemeine Regelungen finden sich in § 14 ABPO.

§ 12 Abschlussmodul

- (1) Das Abschlussmodul im Sinne von § 21 ABPO der Hochschule Darmstadt hat den Namen „Animation and Game Master Module“. Es besteht aus der Masterarbeit (Master Thesis) und dem Kolloquium.
- (2) Die Masterarbeit im Studiengang Animation and Game soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat fähig ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Bereich Animation and Game selbstständig nach technologischen, gestalterischen und wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten. Die Masterarbeit umfasst in einen praktischen Teil und einen schriftlichen Teil.
- (3) Der Prüfungsausschuss legt einen oder mehrere Termine zur Anmeldung fest. Die Termine werden spätestens vier Wochen vor Ende der Anmeldefrist durch Aushang im Fachbereich oder auf elektronischem Weg bekannt gegeben.
- (4) Die Anmeldung erfolgt beim Prüfungsausschuss über das Prüfungssekretariat des Fachbereichs oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik.
- (5) Die Zulassung zum Mastermodul erfolgt durch den Prüfungsausschuss auf schriftlichen Antrag. Für die Zulassung zum Mastermodul im zweisemestrigen Studium ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten Studiensemesters nachzuweisen. Für die Zulassung zum Mastermodul im dreisemestrigen Studium ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten und zweiten Studiensemesters bis auf ein Wahlpflichtmodul 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 Studiensemesters inklusive des Praxismoduls oder Auslandssemesters bis auf ein Wahlpflichtmodul im Umfang von maximal 5 CP nachzuweisen.
- (6) Die Bearbeitungszeit der Masterarbeit beträgt sechs Monate. Der schriftliche Teil muss in englischer Sprache angefertigt werden.
- (7) Die Abgabe der Masterarbeit erfolgt fristgerecht in elektronischer Form als PDF-Dokument samt digitalem Anhang mit dem praktischen Teil zu dem vom Prüfungsausschuss festgelegten Termin innerhalb der üblichen Arbeitszeit im Sekretariat des Fachbereichs oder einem vom Prüfungsausschuss definierten digitalen Ablagesystem. Der Abgabezeitpunkt ist aktenkundig zu machen. Die Abschlussarbeit gilt als fristgerecht abgegeben, wenn diese fristgerecht in digitaler Form eingeht. Die Masterarbeit ist zusätzlich in zweifacher Ausfertigung in gebundener und gedruckter Form mit dem praktischen Teil auf einem Datenträger im Prüfungssekretariat des Fachbereichs innerhalb einer vom Prüfungsausschuss festgelegten Frist einzureichen.
- (8) Nach Bestehen der Masterarbeit werden die Ergebnisse zu einem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Termin

in einem Kolloquium gemäß § 23 ABPO vorgestellt und diskutiert.

- (9) Das Kolloquium ist nach Maßgabe von § 11 Abs. 4 ABPO öffentlich, sofern keine Geheimhaltungsvereinbarungen dem entgegenstehen.
- (10) 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.
- (11) Die Masterarbeit und das Kolloquium müssen gemäß § 23 ABPO für sich bestanden sein und werden im Verhältnis 3:1 gewichtet.
- (12) Die Abgabe eines Plagiats als Abschlussarbeit wird gem. § 16 Abs. 3 ABPO als schwerwiegender Täuschungsversuch gewertet.
- (13) Allgemeine Regelungen finden sich in § 21 bis § 23 ABPO.

§ 13 Studiengangspezifische Regelungen

- (1) Ergänzend zu den in der ABPO unter § 10 genannten Formen der Leistungsnachweise 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, Digitale Anwendungen, Präsentationen, Rechercheergebnisse, Prototypen, Code, Planungsdokumente). Einzelheiten regelt jeweils die Modulbeschreibung.
- (2) Ergänzend zu den Lehr- und Lernformen nach § 4 ABPO wird die Methode des Project Based Learning 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) 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

- (1) Studierende, die ihr Masterstudium im Studiengang Animation and Game Direction an der Hochschule Darmstadt vor Inkrafttreten dieser besonderen Bestimmungen begonnen haben, können noch bis einschließlich bis Sommersemester 2026 nach der bisher für sie geltenden Prüfungsordnung geprüft werden.
- (2) Studierende gemäß Abs. 1 können auf Antrag in die vorliegende Prüfungsordnung wechseln. Der Antrag ist schriftlich an den Prüfungsausschuss zu richten. Die Entscheidung für den Übergang in die vorliegende Prüfungsordnung kann nicht rückgängig gemacht werden. Der Übergang erfolgt jeweils mit Beginn des auf die Entscheidung folgenden Semesters. Fehlversuche aus gleichwertigen Prüfungsleistungen der bisherigen Prüfungsordnung werden dabei gemäß § 17 Abs. 3 ABPO übernommen. Über die Gleichwertigkeit entscheidet der Prüfungsausschuss.
- (3) Nach Ablauf der Übergangszeit gemäß Abs. 1 werden alle Studierenden in die vorliegende Prüfungsordnung überführt.

§ 15 Inkrafttreten

Diese Prüfungsordnung tritt zum 01.04.2024 in Kraft.

Dieburg, 27.06.2023

Prof. Dr. Stefan Schmunk, Dekan

Anlage 1 Regelstudienprogramm

1. Allgemeines

In den nachfolgenden Tabellen ist das Regelstudienprogramm des Masterstudiengangs Animation and Game in den beiden Studienschwerpunkten „Technical Direction“ und „Creative Direction“ mit den jeweiligen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen in den drei Studiengangsvarianten (zweisemestrig, dreisemestrig, viersemestrig) dargestellt. Genaue Beschreibungen aller Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule sind in der Anlage 5 (Modulhandbuch) der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Animation and Game zu finden.

Legende:

	Pflichtmodul Studienschwerpunkt Technical Direction
	Pflichtmodul Studienschwerpunkt Creative Direction
	Schwerpunktübergreifendes Pflichtmodul
	Wahlpflichtmodul (Elective)
CP	Credit Points nach dem European Credit Transfer System (ECTS)
SWS	Semesterwochenstunden

2. Studienprogramm des zweisemestrigen Studiengangs

2.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Studienschwerpunkt Technical Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-TR2	Technical Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30
Studienschwerpunkt Creative Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-CR2	Creative Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30

2.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-MM	Animation and Game Master Module	8	30
		8	30

3. Studienprogramm des dreisemestrigen Studiengangs

3.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Studienschwerpunkt Technical Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-TR1	Technical Research 1	8	15
AGMA-DP1	Direction and Producing 1	2	5
AGMA-EL	Elective 1.1	3	5
AGMA-EL	Elective 1.2	3	5
	Summe	16	30
Studienschwerpunkt Creative Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-CR1	Creative Research 1	8	15
AGMA-DP1	Direction and Producing 1	2	5
AGMA-EL	Elective 1.1	3	5
AGMA-EL	Elective 1.2	3	5
	Summe	16	30

3.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Studienschwerpunkt Technical Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-TR2	Technical Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30
Studienschwerpunkt Creative Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-CR2	Creative Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30

3.3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-MM	Animation and Game Master Module	8	30
		8	30

4. Studienprogramm des viersemestrigen Studiengangs

4.1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Studienschwerpunkt Technical Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-TR1	Technical Research 1	8	15
AGMA-DP1	Direction and Producing 1	2	5
AGMA-EL	Elective 1.1	3	5
AGMA-EL	Elective 1.2	3	5
	Summe	16	30
Studienschwerpunkt Creative Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-CR1	Creative Research 1	8	15
AGMA-DP1	Direction and Producing 1	2	5
AGMA-EL	Elective 1.1	3	5
AGMA-EL	Elective 1.2	3	5
	Summe	16	30

4.2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Studienschwerpunkt Technical Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-TR2	Technical Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30
Studienschwerpunkt Creative Direction			
Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-CR2	Creative Research 2	8	15
AGMA-DP2	Direction and Producing 2	3	10
AGMA-CE	Creative Entrepreneurship	2	5
	Summe	13	30

4.3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-IP	Animation and Game Industrial Placement	4	30
	Summe	4	30

alternativ:

Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-STA	Animation and Game Study Abroad		30
	Summe		30

4.4 Modulübersicht im Studiensemester 4

Nr.	Modulname	SWS	CP
AGMA-MM	Animation and Game Master Module	8	30
		8	30

Anlage 2 Wahlpflichtkatalog

Regelungen zu den Wahlpflichtmodulen sind in § 9 zu finden. Über die Wahlmöglichkeit und Anerkennung von Wahlpflichtkursen aus den Angebot weiterer Studiengänge der Hochschule Darmstadt entscheidet der/die Prüfungsausschussvorsitzende.

Nr.	Modulname¹	SWS²	CP³
AGMA-EL-ASD	Advanced Skill Development Elective	3	5
AGMA-EL-SCS	Social and Cultural Studies Elective	3	5

¹detaillierte Modulbeschreibungen enthält das Modulhandbuch (Anlage 5)

²SWS = Semesterwochenstunden

³Credit Points nach dem European Credit Transfer System (ECTS)

Anlage 3 Masterzeugnis und -urkunde

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**
born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**
Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Technical Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Technical Research 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

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

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

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema **Text**
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (30 CP)
Total Credits according to ECTS

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

(falls zutreffend) (if applicable)
Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgende Wahlfächern additional Credit Points have been acquired
zusätzliche Punkte erworben: in the following Elective Modules:

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**

born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**

Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Creative Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Creative Research 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Elective 1.1 **Note (X,X)** (5 CP)

Elective 1.2 **Note (X,X)** (5 CP)

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema **Text**
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (90 CP)
Total Credits according to ECTS

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

(falls zutreffend) (if applicable)
Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgende Wahlfächern additional Credit Points have been acquired
zusätzliche Punkte erworben: in the following Elective Modules:

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**

born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**

Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Technical Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Technical Research 1	Note (X,X)	(15 CP)
Technical Research 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 1	Note (X,X)	(5 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Elective 1.1 **Note (X,X)** (5 CP)

Elective 1.2 **Note (X,X)** (5 CP)

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema **Text**
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (120 CP)
Total Credits according to ECTS

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

(falls zutreffend) (if applicable)
Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgende Wahlfächern additional Credit Points have been acquired
zusätzliche Punkte erworben: in the following Elective Modules:

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**

born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**

Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Creative Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Creative Research 1	Note (X,X)	(15 CP)
Creative Research 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 1	Note (X,X)	(5 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Elective 1.1 **Note (X,X)** (5 CP)

Elective 1.2 **Note (X,X)** (5 CP)

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema **Text**
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (30 CP)
Total Credits according to ECTS (5 CP)

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

(falls zutreffend) (if applicable)
Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgende Wahlfächern additional Credit Points have been acquired
zusätzliche Punkte erworben: in the following Elective Modules:

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**

born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**

Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Technical Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Technical Research 1	Note (X,X)	(15 CP)
Technical Research 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 1	Note (X,X)	(5 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Animation and Game Industrial Placement oder: Animation and Game Study Abroad

Animation and Game Industrial Placement <i>alternativ:</i> Animation and Game Study Abroad	mit Erfolg teilgenommen successfully completed	(30 CP)
--	---	---------

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Elective 1.1 **Note (X,X)** (5 CP)

Elective 1.2 **Note (X,X)** (5 CP)

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema **Text**
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (120 CP)
Total Credits according to ECTS

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

(falls zutreffend) (if applicable)
Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgende Wahlfächern additional Credit Points have been acquired
zusätzliche Punkte erworben: in the following Elective Modules:

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Vorname Name

geboren am **TT. Monat JJJJ**

born on

in **Musterstadt**

hat im Fachbereich **Media**

Faculty of Media

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
International Study Program

im Schwerpunkt **Creative Direction**
Specialization

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 Master Degree and achieved the following results and Credit Points (CP) according to the European Credit Transfer System (ECTS):

Pflichtmodule | Compulsory Modules

Creative Research 1	Note (X,X)	(15 CP)
CreativeResearch 2	Note (X,X)	(15 CP)
Direction and Producing 1	Note (X,X)	(5 CP)
Direction and Producing 2	Note (X,X)	(10 CP)
Creative Entrepreneurship	Note (X,X)	(5 CP)

Animation and Game Industrial Placement oder: Animation and Game Study Abroad

Animation and Game Industrial Placement <i>alternativ:</i> Animation and Game Study Abroad	mit Erfolg teilgenommen successfully completed	(30 CP)
--	---	---------

Master-Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule | Elective Modules

Elective 1.1 **Note (X,X)** (5 CP)

Elective 1.2 **Note (X,X)** (5 CP)

Die Masterarbeit mit Kolloquium
The Master Thesis and Colloquium
über das Thema
with the Topic

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (30 CP)
was awarded with the Grade

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS (120 CP)
Total Credits according to ECTS

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

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

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

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

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

*(falls zutreffend) **
anerkannte Leistung

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses
The Chair of the Board of Examiners

Der Leiter des Prüfungsamtes
The University Registrar

Die Hochschule Darmstadt
Darmstadt University of Applied Sciences

verleiht **Vorname Name**
hereby awards to

geboren am **TT. Monat JJJ**
Born on

in **Musterstadt**

im Fachbereich **Media**
at the Faculty of

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
in the international Study Program

im Schwerpunkt **Creative Direction**
with the Specialization

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

Kurzform **M. A.**
Abbreviation

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Präsidium
University President

Dekanat
Dean of Faculty

Die Hochschule Darmstadt
Darmstadt University of Applied Sciences

verleiht **Vorname Name**
hereby awards to

geboren am **TT. Monat JJJ**
Born on

in **Musterstadt**

im Fachbereich **Media**
at the Faculty of

im internationalen Studiengang **Animation and Game**
in the international Study Program

im Schwerpunkt **Technical Direction**
with the Specialization

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

Kurzform **M. A.**
Abbreviation

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**
Darmstadt,

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Anlage 4 Ordnung für das Praxismodul

§ 1 Allgemeines

- (1) Das viersemestrige Studium des Masterstudiengangs Animation and Game enthält ein Praxismodul (Animation and Game Industrial Placement). Dieses umfasst eine Praxisphase und begleitende Lehrveranstaltungen entsprechend § 4 Abs. 1 Nr. 7 ABPO. Die Praxisphase 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 Fachbereichs Media, im Rahmen von EUT+ Kooperationen oder im Rahmen von ähnlichen Forschungsprojekten erfolgen. Alternativ kann die Praxiserfahrung gemäß § 10 Abs. 5 BBPO auch durch ein Auslandssemester im Umfang von 30 CP in einem einschlägigen Master-Studiengang ersetzt werden.
- (2) Die Identifikation einer geeigneten Einrichtung oder eines geeigneten Betriebes für die Durchführung der Praxisphase (im Folgenden „Praxisstelle“ genannt), obliegt der Studentin/dem Studenten. Die Praxisphase wird durch einen Ausbildungsvertrag zwischen der einzelnen Studentin/ dem einzelnen Studenten und der Praxisstelle geregelt. Das Zustandekommen eines Vertragsabschlusses liegt in der Verantwortung der Studierenden.

§ 2 Qualifikationsziele

Ziel des Praxismoduls (Animation and Game Industrial Placement) 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.

§ 3 Dauer der Praxisphase

Die Praxisphase umfasst mindestens 18 Arbeitswochen. Unter einer Arbeitswoche ist die Arbeitszeit zu verstehen, die innerhalb des Betriebes/der Einrichtung als wöchentliche Regelarbeitszeit festgelegt ist. Eine längere berufspraktische Phase ist erforderlich, wenn dies aufgrund fachlicher Aspekte geboten ist und von dem/der Praktikumsbeauftragten genehmigt wird.

§ 4 Praxisbeauftragte/r

- (1) Zur Organisation und Durchführung des Praktikums setzt das Dekanat für den Studiengang Animation and Game eine Praxisbeauftragte oder einen Praxisbeauftragten gemäß § 7 Abs. 4 ABPO ein.
- (2) Der/die Praxisbeauftragte ist zuständig für die Organisation und Durchführung der begleitenden Lehrveranstaltungen, die Zulassung der Studierenden zur Praxisphase sowie die Prüfung und Anerkennung der von den Studierenden vorzulegenden Berichte.

§ 5 Zulassung

Die oder der Studierende ist verpflichtet, dem/der Praxisbeauftragten die gewählte Praxisstelle und das Aufgabengebiet in einer Bescheinigung zu benennen. Die/der Praxisbeauftragte bestätigt die fachliche Eignung der Praxisstelle entsprechend § 6 per Unterschrift. Die/der Praxisbeauftragte kann eine Frist zur Abgabe der

Bescheinigung festlegen. Können die praktischen Tätigkeiten nicht an einer Praxisstelle erfüllt werden, so sind mehrere Praxisstellen vorzuschlagen.

§ 6 Praxisstellen und Verträge

- (1) 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. Ein Beispielvertrag ist in Anlage 4.1 dargestellt.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) Der Status der oder des Studierenden wird in § 8 geregelt

§ 7 Praktische Tätigkeiten

- (1) Während des berufspraktischen Studienseesters soll in höchstens drei und schwerpunktmäßig in einem der folgenden Aufgabenbereiche mitgearbeitet werden:
 - a. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Animationsproduktionen;
 - b. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Game-Produktionen;
 - c. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Augmented oder Virtual Reality Projekten;
 - d. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Virtual Production Projekten;
 - e. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Digital Visual Effects Produktionen
 - f. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von Film Video oder TV-Produktionen;

- g. Technologische und/oder gestalterische Konzeption, Planung, Gestaltung, Regie und/oder Realisation von multimedialen Produktionen und Medien-Systemen.
- (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-, und TV-Produktionsfirmen
 - b. Firmen zur Produktion von Animationen
 - c. Firmen zur Produktion von Games
 - d. Firmen zur Produktion von Visual Effects
 - e. Firmen zur Durchführung von Virtual Production
 - f. Firmen auf dem Gebiet der Virtual Reality oder Augmented Reality Produktion
 - g. Digitale Postproduktionsfirmen
 - h. Firmen auf dem Gebieten Computergrafik und Visualisierung
 - i. Fernsehanstalten
 - j. Multimediaagenturen
 - k. Designagenturen
 - l. Eventagenturen
 - m. IT-Abteilungen und Medienabteilungen großer Unternehmen
 - n. Festivals, Ausstellungen und Symposien

§ 8 Status der/des Studierenden an der Praxisstelle

- (1) Während des Praktikums, das Bestandteil des Studiums ist, sind die Studierenden an der Hochschule Darmstadt mit allen Rechten und Pflichten von ordentlichen Studierenden immatrikuliert.
- (2) Die Studierenden sind keine Praktikantinnen/Praktikanten im Sinne des Berufsbildungsgesetzes und unterliegen an der Praxisstelle weder dem Betriebsverfassungsgesetz noch dem Personalvertretungsgesetz. Andererseits sind die Studierenden an die Ordnungen der Praxisstelle gebunden.

§ 9 Haftung

- (1) Die Studierenden sind 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 bereits durch eine Betriebshaftpflichtversicherung der Ausbildungsstelle abgesichert ist.
- (3) Für praktische Studiensemester im Ausland hat die/der Studierende selbst für einen ausreichenden Kranken-, Unfall- und Haftpflichtversicherungsschutz Sorge zu tragen.

§ 10 Abschluss des Praxismoduls

- (1) Die Studierenden haben zum Nachweis der ordnungsgemäßen Ableistung des Praktikums der oder dem Praxisbeauftragten folgende Unterlagen termingerecht vorzulegen:

- a. eine detaillierte Bescheinigung der Ausbildungsstelle gemäß § 5, Abs. 2 Ziffer c
 - b. einen Bericht über die geleistete praktische Tätigkeit
- (2) Den Termin für die Abgabe der Unterlagen legt die/der Praxisbeauftragte fest.
- (3) Die/der Studierende hat ferner eine Präsentation zu halten. Der Termin der Präsentation wird von dem/der Praxisbeauftragten bestimmt.
- (4) Das Praxismodul wird nicht benotet, muss aber erfolgreich absolviert werden (mit Erfolg teilgenommen).

§ 11 Anerkennung von Praktischen Tätigkeiten

Berufspraktische Tätigkeiten vor Studienbeginn können in der Regel nicht auf das Praxismodul angerechnet werden.

Anlage 4.1 Mustervertrag

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 Masterstudiengangs Animation and Game

der Hochschule Darmstadt:

Name, Vorname:

Geburtsdatum:

Matrikel-Nr.:

PLZ Wohnort:

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Master-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
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 gröblich 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 5 Modulhandbuch

Siehe separates Dokument