

**h\_da**  
hochschule  
darmstadt  
fachbereich  
media



## **Eignungsprüfungssatzung für den Studiengang**

### **Animation and Game (Bachelor of Arts)**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

vom 27.06.2023

Gültig ab 01.01.2024

## § 1 Allgemeines

- (1) Die Eignungsprüfung dient zur Feststellung der Eignung für den Studiengang Animation and Game mit den Studienschwerpunkten „Technology“ und „Art and Design“ entsprechend § 1, § 2 und § 8 BBPO. In diesem Studiengang sind konzeptionell-gestalterische, technologische, wissenschaftliche und sprachliche Fähigkeiten (Englischkenntnisse) gefordert. Im Studienschwerpunkt „Technology“ sind zusätzlich insbesondere Fähigkeiten zum systemorientierten, formalisierten, abstrakten und räumlichen Entwerfen und Implementieren auf dem Gebiet von Animationen und Games gefordert. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ sind zusätzlich insbesondere Fähigkeiten zur Entwicklung und Umsetzung von visuellen, szenischen, narrativen und ludischen Gestaltungskonzepten auf dem Gebiet von Animationen und Games gefordert. Die Eignungsprüfung erfolgt in Hinblick auf den bei der Bewerbung zu wählenden Studienschwerpunkt.
- (2) Über die Anerkennung einer an einer anderen deutschen oder internationalen Hochschule bereits nach Inhalt, Umfang und den Anforderungen nach dieser Satzung vergleichbaren und erfolgreich erbrachten Eignungsprüfung entscheidet die/der Vorsitzende der Eignungsprüfungskommission auf Antrag der Studienbewerberin/des Studienbewerbers.

## § 2 Fristen und Antrag auf Zulassung

- (1) Die Eignungsprüfung wird einmal jährlich im Sommersemester durchgeführt.
- (2) Die Bewerbungsfrist wird jährlich vom Fachbereich bis zum 31.01. in geeigneter Form bekanntgegeben.
- (3) Der Antrag auf Zulassung und die vollständigen Bewerbungsunterlagen müssen fristgerecht bei der Hochschule Darmstadt eingegangen sein (Ausschlussfrist). Bewerbungen, die nicht fristgemäß eingehen oder gem. § 3 nicht vollständig sind, werden von der Eignungsprüfung ausgeschlossen.
- (4) Anträge auf Zulassung sind mit dem von der Hochschule zur Verfügung gestellten Online-Verfahren zu stellen. Nicht formgerechte Anträge werden nicht berücksichtigt.
- (5) Bei der Bewerbung für den Studiengang Animation and Game ist entweder der Studienschwerpunkt „Technology“ oder der Studienschwerpunkt „Art and Design“ zu wählen. Eine zeitgleiche Bewerbung für beide Studienschwerpunkte ist nicht möglich.
- (6) Den Antrag auf Zulassung zur Eignungsprüfung können Studienbewerber/innen stellen, die:
  - a. im Besitz einer in Hessen gültigen Hochschulzugangsberechtigung sind, oder
  - b. spätestens im Folgejahr nach Ablegen der Eignungsprüfung eine Hochschulzugangsberechtigung erwerben werden.

## § 3 Bewerbungsunterlagen für die Zulassung zur Eignungsprüfung

- (1) Der Bewerbung sind folgende Unterlagen beizufügen:
  - a. Nachweise der geforderten Bildungsvoraussetzungen gemäß § 6 Abs. 1 BBPO in Form von amtlich beglaubigten Zeugniskopien der Hochschulzugangsberechtigung oder der letzten beiden Halbjahreszeugnisse.

- b. Nachweis der Englischkenntnisse auf dem Niveau B2 gemäß des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens. Die für die Zulassung gültigen Zertifikate werden auf der Internetseite des Studiengangs veröffentlicht.
  - c. Erklärung, ob an der Hochschule Darmstadt bereits eine Eignungsprüfung für diesen Studiengang abgelegt wurde.
  - d. Einverständniserklärung des/der Erziehungsberechtigten, sofern der Bewerber/die Bewerberin zum Zeitpunkt der Bewerbung und/oder der Eignungsprüfung minderjährig ist.
  - e. Tabellarischer Lebenslauf in englischer Sprache inklusive gestalterischer, technologischer und wissenschaftlicher Interessen, Beschreibung von etwaigen Erfahrungen und Kompetenzen auf dem Studiengangsgebiet sowie Beschreibung etwaigen sozialen Engagements.
  - f. Motivationsschreiben in englischer Sprache mit Begründung des Studienwunsches und der Wahl des Studienschwerpunkts.
    - a. Digitales Portfolio bestehend aus 3 Arbeitsproben entsprechend den vom Fachbereich im Internet veröffentlichten Festlegungen.
    - b. Portfolio-Formular mit Eigenhändigkeitserklärung.
- (2) Arbeitsproben dürfen nur in digitaler Form abgegeben werden.
- (3) Alle eingereichten Dateien und Ordner müssen entsprechend den Festlegungen mit Bewerbungsnummer und Namen der/des Bewerberin/Bewerbers versehen werden.
- (4) Die/der Bewerberin/Bewerber muss die Arbeitsproben auf der von der Hochschule Darmstadt zur Verfügung gestellten Online-Plattform hochladen. Ein einwandfreies Funktionieren der Dateien ist von der/dem Bewerber/Bewerberin sicherzustellen. Defekte Dateien führen zum Ausschluss aus dem Verfahren.

## § 4 Eignungsprüfungskommission

- (1) Die Organisation und Durchführung der Eignungsprüfung übernimmt die Eignungsprüfungskommission Animation and Game, die jährlich von der Dekanin oder dem Dekan bestellt wird. Gleichzeitig wird von der Dekanin oder dem Dekan eine Vorsitzende oder ein Vorsitzender und ein Stellvertreter oder eine Stellvertreterin für die Eignungsprüfungskommission benannt.
- (2) Der Eignungsprüfungskommission gehören mindestens zwei stimmberechtigte Prüferinnen oder Prüfer an. Prüfungsberechtigt sind die Mitglieder der Professorengruppe, Lehrkräfte für besondere Aufgaben, Lehrbeauftragte und wissenschaftliche Mitglieder. Die Beteiligung wissenschaftlicher Mitglieder setzt die Erteilung eines Lehrauftrages voraus. Je nach Zahl der Bewerberinnen und Bewerber können mehrere Prüfergruppen zu mindestens je zwei Prüferinnen und/oder Prüfern gebildet werden.
- (3) Der/dem Vorsitzenden der Eignungsprüfungskommissionen obliegen die Organisation der Eignungsprüfung und die Kommunikation mit den Bewerber\*innen.
- (4) Die Mitglieder der Eignungsprüfungskommission unterliegen der Amtsverschwiegenheit. Soweit Mitglieder der Eignungsprüfungskommission nicht im öffentlichen Dienst stehen, sind sie von der/dem Vorsitzenden zur Verschwiegenheit zu verpflichten.
- (5) Die Mitwirkung in der Eignungsprüfungskommission ist ausgeschlossen, wenn die Besorgnis der Befangenheit besteht. Eine zum Ausschluss führende Befangenheit ist zu bejahen, wenn ein Grund vorliegt, der bei verständiger Würdigung geeignet ist, Misstrauen gegen die Unparteilichkeit der/des Prüferin/Prüfers zu rechtfertigen. Auf das Vorliegen einer tatsächlichen Voreingenommenheit kommt es nicht an.

## § 5 Durchführung der Eignungsprüfung

- (1) Die Eignungsprüfung kann als Präsenzprüfung (Präsenzformat gem. § 6 Abs. 1) oder vollständig digital durchgeführt werden (digitales Format gem. § 6 Abs. 2).
- (2) Das jeweilige Prüfungsformat wird jährlich bis zum 01.03. von der Eignungsprüfungskommission in geeigneter Form bekanntgegeben. Sofern das Präsenzformat aufgrund eines erheblichen Infektionsgeschehens oder höherer Gewalt nicht durchgeführt werden kann, kann die Eignungsprüfungskommission kurzfristig über eine Umstellung auf das digitale Format entscheiden.
- (3) Die Eignungsprüfung erfolgt in Hinblick auf den gewählten Studienschwerpunkt nach schwerpunktspezifischen Kriterien. Diese sind unter § 7 und § 8 ausgeführt.

## § 6 Formate der Eignungsprüfung

- (1) Eignungsprüfung im Präsenzformat
  - 1.1. Die Eignungsprüfung besteht aus zwei Abschnitten.
  - 1.2. Erster Prüfungsabschnitt: Sichtung der eingereichten Arbeitsproben durch die Prüfungskommission (Portfolioprüfung).
  - 1.3. Zweiter Prüfungsabschnitt: Präsenzprüfung bestehend aus der Lösung vorgegebener Aufgaben unter Aufsicht (Praxisteil) sowie einem Fachgespräch von in der Regel 15 Minuten Dauer. Das Fachgespräch kann auch online mittels einer geeigneten digitalen Konferenz-Software oder Telefonkonferenz am gleichen oder einem anderen Tag erfolgen.
  - 1.4. Das Fachgespräch im zweiten Prüfungsabschnitt kann auf Wunsch der/des Kandidatin/en auf Englisch durchgeführt werden. Auch im Falle eines im Wesentlichen auf Deutsch geführten Fachgespräches kann die Prüfungskommission die Beantwortung einiger Fragen auf Englisch vorgeben.
  - 1.5. Wenn sich eine Bewerberin/ein Bewerber nachweislich zum Zeitpunkt der Eignungsprüfung aus beruflichen oder Ausbildungsgründen außerhalb von Deutschland befindet oder ihren/seinen Wohnsitz außerhalb von Deutschland hat, kann auf Antrag der zweite Prüfungsabschnitt (Präsenzprüfung) in gesonderter Form durchgeführt werden, und zwar wie folgt:
  - 1.6. Die Bewerberin/der Bewerber erhält Prüfungsaufgaben im gleichen Umfang (Praxisteil gemäß Abs. 1.1.2), die innerhalb einer von der Prüfungskommission vorgegebenen Frist am Prüfungstag in digitaler Form online einzureichen sind.
  - 1.7. Das Fachgespräch (gemäß Abs. 1.1.2) findet in Form einer Telefonkonferenz oder Online-Konferenz statt. Hierfür hat sich die Bewerberin/der Bewerber entsprechend den zeitlichen Vorgaben der Prüfungskommission zur Verfügung zu halten.
- (2) Eignungsprüfung im digitalen Format
  - 2.1. Die Eignungsprüfung besteht aus zwei Abschnitten.
  - 2.2. Erster Prüfungsabschnitt: Sichtung der eingereichten Arbeitsproben durch die Prüfungskommission (Portfolioprüfung).
  - 2.3. Zweiter Prüfungsabschnitt: Onlineprüfung bestehend aus der Lösung vorgegebener Aufgaben, die innerhalb einer von der Prüfungskommission vorgegebenen Frist online einzureichen sind (Praxisteil), sowie einem online geführten Fachgespräch von in der Regel 15 Minuten Dauer in Form einer Telefonkonferenz oder Online-Konferenz.

- 2.4. Das Fachgespräch im zweiten Prüfungsabschnitt kann auf Wunsch der/des Kandidatin/Kandidaten auf Englisch durchgeführt werden. Auch im Falle eines im Wesentlichen auf Deutsch geführten Fachgespräches kann die Prüfungskommission die Beantwortung einiger Fragen auf Englisch vorgeben.

## § 7 Bewertung der Prüfung im ersten Prüfungsabschnitt

- (1) Im ersten Prüfungsabschnitt gemäß § 6 Abs. 1.1.2. bzw. § 6 Abs. 2.1.2 werden zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung für den **Studienschwerpunkt „Technology“** die eingereichten Arbeitsproben und Unterlagen nach den folgenden Kriterien mit Punkten von 0 bis 20 gewertet:
- a. Konzeptionelle und technologische Fähigkeiten (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit, sich Sachverhalte, Beziehungen, Ereignisse und Prozesse vorzustellen und diese in technologisch geprägten Entwürfen für Animationen und Games prototypisch darzustellen. Analytisches, abstraktes, systemisches und räumliches Auffassungs- und Modellierungsvermögen. Die Fähigkeit, Aufgabenstellungen auf dem Gebiet von Animationen und Games softwarebasiert zu realisieren. Qualität, Komplexitätsgrad und Umfang der Umsetzung.
  - b. Kreativität (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit zum Entwickeln eigenständiger Ideen und Prototypen. Einfallsreichtum, Experimentierfreude, Variationsvermögen, Originalität, Produktivität, Flexibilität und Intensität der technologischen Lösungssuche.
  - c. Fachliche Motivation (maximal 20 Punkte)  
Intensität und Umfang der Auseinandersetzung mit für das Fachgebiet relevanten Technologien, technologisch geprägten Gestaltungsproblemen und technologiebasierten Gestaltungsmethoden. Intensität und Umfang der Auseinandersetzung mit dem Studiengebiet und den damit verbundenen Qualifikationszielen.
- (2) Im ersten Prüfungsabschnitt gemäß § 6 Abs. 1.1.2 bzw. § 6 Abs. 2.1.2 werden zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung für den **Studienschwerpunkt „Art and Design“** die eingereichten Arbeitsproben und Unterlagen nach den folgenden Kriterien mit Punkten von 0 bis 20 gewertet:
- Konzeptionelle und gestalterische Fähigkeiten (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit, sich Sachverhalte, Beziehungen, Ereignisse und Prozesse vorzustellen und diese in Gestaltungsentwürfen für Animationen und Games zu interpretieren und darzustellen. Räumliches Vorstellungs- und Darstellungsvermögen, Abstraktionsvermögen, Beobachtungsgabe für Bewegung, Sensibilität für formale, kompositorische, narrative, dramaturgische und ludische Muster und Strukturen. Komplexität, Qualität, Prägnanz und Differenziertheit der gestalterischen Umsetzung.
- a. Kreativität (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit zum Entwickeln eigenständiger Ideen und Interpretationen, Einfallsreichtum, Experimentierfreude, Variationsvermögen, Originalität, Produktivität und Intensität der gestalterischen Lösungssuche.
  - b. Fachliche Motivation (maximal 20 Punkte)  
Intensität und Umfang der Auseinandersetzung mit für das Fachgebiet relevanten Gestaltungsproblemen, Gestaltungsmethoden und Gestaltungstechnologien. Intensität und Umfang der Auseinandersetzung mit dem Studiengebiet und den damit verbundenen Qualifikationszielen.
- (3) Die Punktwertung je Kriterium schlüsselt sich wie folgt auf:
- 0-5 Punkte = keine Eignung
  - 6-11 Punkte = nicht ausreichend ausgeprägte Eignung
  - 12-15 Punkte = genügende Eignung
  - 16-20 Punkte = gute Eignung

- (4) Das Ergebnis des ersten Prüfungsabschnitts ergibt sich aus der Summe der Mittelwerte der durch die Prüfungskommission vergebenen Punkte.

Weniger als 36 Punkte: Keine ausreichende Eignung für den Studiengang und den gewählten Studienschwerpunkt. Ausschluss vom weiteren Verfahren. Die Eignungsprüfung ist nicht bestanden.

Mindestens 36 Punkte oder mehr: Zulassung zum zweiten Prüfungsabschnitt.

## § 8 Bewertung der Prüfung im zweiten Prüfungsabschnitt

- (1) Im zweiten Prüfungsabschnitt gemäß § 6 Abs. 1.1.3 bzw. § 6 Abs. 2.1.3 werden zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung für den **Studienschwerpunkt „Technology“** der Praxisteil und das Fachgespräch unter folgenden Kriterien mit Punkten von 0 bis 20 gewertet.
- a. Konzeptionelle Fähigkeiten (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit, sich Sachverhalte, Beziehungen, Ereignisse und Prozesse vorzustellen und diese in technologisch oder abstrakt-systemisch geprägten Entwürfen für Animationen und Games prototypisch darzustellen. Logisches, abstraktes, systemisches und räumliches Auffassungs- und Modellierungsvermögen.
  - b. Technologische Gestaltungsfähigkeit (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit zur Entwicklung von formalen und technologisch geprägten Problemlösungsstrategien im Zusammenhang mit der Entwicklung von Animationen und Games. Originalität, Komplexität, Qualität, Prägnanz und Differenziertheit der Umsetzung.
  - c. Fachliche Motivation Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Kontextualisierung (maximal 20 Punkte)  
Verbale Kommunikationsfähigkeit, Präsentationskompetenz, kognitive Flexibilität, intellektuelle Neugier, die Fähigkeit Konzepte und Produktionen auf dem Gebiet von Animationen und Games in Hinblick auf ihre kulturelle und gesellschaftliche Relevanz, ihre technologische Zusammensetzung und ihre gestalterische Qualität hin kritisch zu reflektieren. Allgemeinbildung in fachbezogenen Gebieten wie Film, Animation, analoge und digitale Spiele, immersive Medien, Medientechnologie, Design, Literatur, Musik.
- (2) Im zweiten Prüfungsabschnitt gemäß § 6 Abs. 1.1.3 bzw. § 6 Abs. 2.1.3 werden zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung für den **Studienschwerpunkt „Art and Design“** der Praxisteil und das Fachgespräch unter folgenden Kriterien mit Punkten von 0 bis 20 gewertet.
- a. Konzeptionelle und gestalterische Fähigkeiten (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit, sich Sachverhalte, Beziehungen, Ereignisse und Prozesse vorzustellen und diese in Gestaltungsentwürfen für Animationen und Games zu interpretieren und darzustellen. Räumliches Vorstellungs- und Darstellungsvermögen, Abstraktionsvermögen, Beobachtungsgabe für Bewegung, Sensibilität für formale, kompositorische, narrative, dramaturgische und ludische Muster und Strukturen. Komplexität, Qualität, Prägnanz und Differenziertheit der gestalterischen Umsetzung.
  - b. Kreativität (maximal 20 Punkte)  
Die Fähigkeit zum Entwickeln eigenständiger Ideen und Interpretationen, Einfallsreichtum, Experimentierfreude, Variationsvermögen, Originalität, Produktivität und Intensität der gestalterischen Lösungssuche.
  - c. Fachliche Motivation, Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Kontextualisierung (maximal 20 Punkte)  
Verbale Kommunikationsfähigkeit, Präsentationskompetenz, kognitive Flexibilität, intellektuelle Neugier, die Fähigkeit, Konzepte und Produktionen auf dem Gebiet von Animationen und Games in Hinblick auf ihre kulturelle und gesellschaftliche Relevanz, ihre technologische Zusammensetzung und ihre gestalterische Qualität hin kritisch zu reflektieren. Allgemeinbildung in fachbezogenen Gebieten wie Film, Animation, analoge und digitale Spiele, immersive Medien, Medientechnologie, Design, Literatur, Musik.

- (3) Die Punktwertung je Kriterium schlüsselt sich auf wie folgt:  
0-6 Punkte = keine Eignung  
6-11 Punkte = nicht ausreichend ausgeprägte Eignung  
12-15 Punkte = genügende Eignung  
16-20 Punkte = gute Eignung
- (4) Das Ergebnis des zweiten Prüfungsabschnitts ergibt sich aus der Summe der Mittelwerte der durch die Prüfungskommission vergebenen Punkte:
- Weniger als 36 Punkte: Keine ausreichende Eignung für den Studiengang und den gewählten Studienschwerpunkt. Ausschluss vom weiteren Verfahren. Die Eignungsprüfung ist nicht bestanden.
- Mindestens 36 Punkte oder mehr: Eignung für den Studiengang und den gewählten Studienschwerpunkt

## § 9 Ergebnis der Eignungsprüfung

- (1) Die Eignungsprüfung ist bestanden, wenn sowohl im ersten Prüfungsabschnitt als auch im zweiten Prüfungsabschnitt mindestens 36 Punkte erzielt wurden. Bei einer Punktzahl von weniger als 36 Punkten in einem der beiden Prüfungsabschnitte ist die Eignungsprüfung nicht bestanden.
- (2) Über die Eignungsprüfung ist ein Protokoll anzufertigen, welches erkennen lassen muss, worauf sich das Urteil der Prüferinnen und/oder Prüfer gründet. Das Protokoll mit den Punktwertungen wird von den Prüferinnen und/oder Prüfern unterzeichnet.
- (3) Aus dem Protokoll müssen der Name der Bewerberin oder des Bewerbers, das Prüfungsdatum sowie die Namen der Prüferinnen und/oder Prüfer ersichtlich sein. Die wesentlichen Prüfungsgegenstände und Ergebnisse werden stichwortartig festgehalten.
- (4) Der/dem Studienbewerberin/Studienbewerber ist das Ergebnis schriftlich mitzuteilen. Der Bescheid enthält folgende Elemente:
- Das Endergebnis in Punkten.
  - Das Endergebnis: Keine Eignung / Eignung.
  - Rechtsbehelfsbelehrung.
- (5) Die/der Studienbewerberin/Studienbewerber hat das Recht, innerhalb von 2 Monaten nach Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses bei der Eignungsprüfungskommission einen formlosen Antrag auf Einsicht in die Prüfungsakte zu stellen.

## § 10 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

- (1) Kann eine/ein Studienbewerberin/Studienbewerber aus Gründen, die sie/er nicht zu vertreten hat, an der Prüfung nicht teilnehmen oder die Eignungsprüfung nicht fortsetzen, wird sie/er zur Nachprüfung zugelassen, sofern sie/er dies unverzüglich bei der Eignungsprüfungskommission beantragt und die Hinderungsgründe durch geeignete Nachweise glaubhaft macht. Die Entscheidung über die Zulassung zur Nachprüfung obliegt der/dem Vorsitzenden der Eignungsprüfungskommission.
- (2) Die Nachprüfung beschränkt sich auf die Prüfungsteile, die wegen Verhinderung nicht abgelegt werden konnten. Eine Nachprüfung ist nur bis zum 31.08. des jeweiligen Prüfungsjahres möglich. Kann diese nicht wahrgenommen werden, erfolgt der Ausschluss vom Verfahren.

- (3) Unternimmt eine/ein Studienbewerberin/Studienbewerber den Versuch, das Ergebnis der Prüfung durch Täuschung zu beeinflussen, so gilt die gesamte Eignungsprüfung als nicht bestanden. Die Wiederholung ist ausgeschlossen. Stellt sich nachträglich heraus, dass die Voraussetzungen des Satzes 1 vorliegen, kann die ergangene Prüfungsentscheidung zurückgenommen werden. Nach Ablauf eines Jahres ist die Rücknahme einer Prüfungsentscheidung ausgeschlossen. Die Entscheidung nach den Sätzen 1, 2 und 3 trifft die/der Vorsitzende der Prüfungskommission, nach vorheriger Anhörung der Studienbewerberin/des Studienbewerbers.
- (4) Ein unentschuldigtes Nichterscheinen zur Prüfung wird als nicht bestanden bewertet und protokolliert.

## **§ 11 Wiederholung der Eignungsprüfung, Gültigkeit**

- (1) Eine nicht bestandene Eignungsprüfung kann je Schwerpunkt einmal wiederholt werden.
- (2) Eine bestandene Eignungsprüfung ist ab dem Zeitpunkt des Bestehens zwei weitere Jahre lang gültig. Sollte das Studium in diesem Zeitraum nicht aufgenommen werden, ist eine erneute Eignungsprüfung notwendig.
- (3) Die Wiederholung einer Eignungsprüfung ist ausgeschlossen, wenn die Studienbewerberin oder der Studienbewerber bei der früheren Teilnahme versucht hat zu täuschen.

## **§ 12 Inkrafttreten**

- (1) Diese Satzung tritt zum 01.01.2024 in Kraft.
- (2) Die Satzung vom 14.01.2014 in der Fassung vom 01.03.2022 tritt mit Inkrafttreten dieser Satzung außer Kraft.

Dieburg, den 27.06.2023

Prof. Dr. Stefan Schmunk  
Dekan