



**h\_da**

HOCHSCHULE DARMSTADT  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fachbereichsbeschluss vom 05.02.2013

Besondere Bestimmungen für die  
Prüfungsordnung für den Studiengang

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

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

## **Inhalt**

§ 1	Allgemeines .....	3
§ 2	Qualifikationsziele und Inhalte des Studiengangs .....	3
§ 3	Akademischer Grad .....	4
§ 4	Regelstudienzeit und Studienbeginn .....	4
§ 5	Erforderliche Credit Points (CP) für den Abschluss .....	4
§ 6	Zulassungsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren .....	4
§ 7	Studienprogramm .....	5
§ 8	Vertiefungsrichtungen .....	5
§ 9	Wahlpflichtmodule .....	5
§ 10	Praxismodul (Praxisphase) .....	6
§ 11	Meldung und Zulassung zu den Prüfungen .....	6
§ 12	Abschlussmodul .....	6
§ 13	Studiengangsspezifische Regelungen .....	8
§ 14	Übergangsbestimmungen .....	8
§ 15	Inkrafttreten .....	8
<b>Anlage 1: Studienprogramm</b>		
<b>Anlage 2: Wahlpflichtkataloge</b>		
<b>Anlage 3: Bachelorzeugnis und Bachelorurkunde</b>		
<b>Anlage 4: Praxisordnung</b>		
<b>Anlage 5: 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 17.4.2012 die Studien- und Prüfungsordnung des Bachelorstudiengangs Animation and Game. Soweit in diesen Besonderen Bestimmungen keine anderen Regelungen getroffen werden, gelten die Bestimmungen der ABPO.
- (2) Der Studiengang wird vom Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt betrieben. Das Studienprogramm wird gemeinsam mit dem Cork Institute of Technology durchgeführt. Studienstruktur, Kooperation und gemeinsamer Abschluss (Joint Award) werden im Rahmen eines Joint Agreements geregelt.

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

- (1) Die Studierenden erwerben einen Abschluss nach internationalem Standard, der zu anspruchsvoller beruflicher Tätigkeit auf dem Gebiet der Medienproduktion, Game- und Systementwicklung, Animationsfilm, Visual Effects sowie auf verwandten Gebieten befähigt. Berufsbilder, die aus heutiger Sicht mit dem Studium angestrebt werden können, sind beispielsweise die der Produzentin/des Produzenten, der Konzepterin/des Konzepters, Gestalter von Computergame- und Animationsanwendungen und Inhalten, der Entwicklerin/des Entwicklers und der Vermarkterin/des Vermarkters von Medienprodukten und Mediensystemen oder der Managerin/des Managers in Medienunternehmen. Um die internationale Mobilität der Studierenden zu fördern und die Studierenden für den internationalen Arbeitsmarkt zu qualifizieren, finden die Lehrveranstaltungen in der Regel auf Englisch statt.
- (2) Durch das Bestehen der Bachelorprüfung wird der Nachweis erbracht, dass die für den Übergang in die Berufspraxis oder einen weiterführenden Master-Studiengang notwendigen Fachkenntnisse auf wissenschaftlicher Grundlage erworben wurden.
- (3) Das Studium im Studiengang Animation and Game vermittelt
  - a) spezifische Kompetenzen in Konzeption, Gestaltung, Produktion und Vermarktung von linearen und interaktiven Medienprodukten und Mediensystemen. Digitale Medienprodukte besitzen einen kulturellen, informativen, werblichen oder unterhaltenden Charakter. Den Studierenden wird die Fähigkeit vermittelt, solche Produkte und Systeme für die unterschiedlichen Medienformate und Medienanwendungen herzustellen und zu vermarkten.
  - b) Kompetenzen und Grundlagenwissen aus den Bereichen Gestaltung (Media Design), Technik (Media Technology), Informatik (Media Informatics), kultur- und medienwissenschaftliche Theorie (Media Philosophy) und Management (Media Management) und ist insofern in seiner Grunddefinition bereits fächerübergreifend angelegt. Weitere überfachliche Kompetenzen, wie Methodenkompetenz und soziale

Kompetenz, werden insbesondere durch handlungsorientierte Lehrformen vermittelt, wie Praktika, Seminare und Projektwerkstätten, in denen die Studierenden selbst organisiert in kleinen Gruppen arbeiten.

- (4) Das in den Werkstätten verfolgte didaktische Konzept des Problem-Based-Learning ermöglicht eine intensive Verknüpfung von Theorie und Praxis sowie von praktischem Methodenwissen mit Problemlösungskompetenz. Für den einzelnen Studierenden ermöglicht diese Lehrform eine Zunahme der Selbstkontrolle, Eigenmotivation und Selbstorganisation. Gleichzeitig werden die Studierenden auf Arbeitsformen vorbereitet, in denen Methodologie, Teamleistung und Organisationsorientierung gesteigerte Bedeutung gewinnen.

### **§ 3 Akademischer Grad**

Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung verleiht die Hochschule Darmstadt den akademischen Grad „Bachelor of Arts“ mit der Kurzform „B.A.“.

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

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

### **§ 5 Erforderliche Credit Points (CP) für den Abschluss**

Für den erfolgreichen Abschluss des Studiums sind 210 Credit Points (im Folgenden mit CP = Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zu erwerben.

### **§ 6 Zulassungsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren**

- (1) Für die Zulassung muss eine Eignungsprüfung absolviert werden. Sie dient zur Feststellung der künstlerischen Eignung. Zudem müssen hinreichende Englisch-Kenntnisse nachgewiesen werden. Näheres regelt die Eignungsprüfungsordnung für den Studiengang.
- (2) Für das Studium im Studiengang Animation and Game muss ein Vorpraktikum von sechs Wochen nachgewiesen werden. Dieses muss gemäß § 2 Abs. 9 ABPO bis spätestens zum Beginn des dritten Semesters abgeleistet sein. Das Vorpraktikum ist nicht Teil des Studiums; es werden dafür keine Credit Points vergeben. Wird das Vorpraktikum bis zum Ende des 3. Semesters nicht nachgewiesen, erfolgt der Ausschluss von weiteren Prüfungen. Über die Anerkennung der praktischen Tätigkeiten entscheidet die oder der Praxisbeauftragte.

Für die Anerkennung des Vorpraktikums gelten folgende Voraussetzungen:

- a) Das Vorpraktikum wurde in den Bereichen der Medienproduktion, der Medientechnologie oder der Mediengestaltung erbracht.

- b) Zum Nachweis der praktischen Tätigkeiten liegen Bescheinigungen oder Zeugnisse (Originale bzw. beglaubigte Kopien) der jeweiligen Firmen vor, aus denen Art, Umfang und Qualität der Tätigkeit hervorgehen. Alle Praxisnachweise sind tabellarisch aufgelistet.

Bei Bewerberinnen und Bewerbern, die einen Abschluss der Fachoberschule für Gestaltung oder einer Berufsfachschule in Berufen der Medienproduktion, Medientechnologie oder Mediengestaltung nachweisen können, werden zwei der erforderlichen sechs Wochen anerkannt.

## § 7 Studienprogramm

- (1) Das Studium umfasst Pflichtmodule im Umfang von 95 CP, Wahlpflichtmodule mit Umfang von 70 CP, eine Berufspraktische Phase mit 30 CP und das Bachelormodul (Bachelor Module) mit 15 CP. Es sieht im 1. Semester zwei Wahlpflichtmodule vor, in denen Studierende exemplarische Einblicke in andere Studiengänge des Fachbereichs Media erhalten können. Ab dem 2. Semester ist die zentrale Projektwerkstatt vorgesehen, die sich bis zum 7. Semester fortsetzt. Im 2. Semester wird die Projektwerkstatt von einem Pflichtmodul flankiert, das sozialwissenschaftliches Grundlagenwissen vermittelt. Parallel zu den Modulen der Projektwerkstatt erarbeiten sich die Studierenden ab dem 2. Semester in Wahlpflichtmodulen ein individuelles Profil. Neben einer Vertiefung der praxisorientierten studiengangsspezifischen Anwendungen erlauben die Wahlpflichtmodule die Beschäftigung mit Themenstellungen anderer Studiengänge des Fachbereichs Media. Im 5. Semester ist das Praxismodul angesiedelt. Das Studium wird im 7. Semester mit dem Bachelormodul (Bachelor Module) abgeschlossen.
- (2) Das Studienprogramm ist in Anlage 1 dargestellt. Die detaillierte Beschreibung der Module erfolgt in Anlage 2 (Wahlpflichtkataloge) und Anlage 5 (Modulhandbuch).

## § 8 Vertiefungsrichtungen

entfällt

## § 9 Wahlpflichtmodule

- (1) Der Wahlpflichtbereich ist in zwei Kataloge unterteilt: einen Katalog ME1 für das 1. Semester und einen Katalog ME2 für das 2. bis 6. Semester.
- (2) Im 1. Semester ist aus dem Katalog ME1 je ein Grundlagenwahlpflichtmodul aus Media Design und Media Informatics & Technology (Anlage 2) zu wählen.
- (3) Der Katalog ME2 enthält vier verschiedene Bereiche: Media Design, Media Informatics & Technology, Media Management und Media Philosophy. Im 2., 3., 5., und 6. Semester sind jeweils drei Wahlpflichtmodule frei aus diesen vier Bereichen wählbar.

## **§ 10 Praxismodul (Praxisphase)**

- (1) Das Praxismodul des Studiengangs im Sinne von § 7 ABPO besteht aus einer berufspraktischen Phase (BPP) und einer begleitenden Lehrveranstaltung (BPP-Begleitseminar). Es ist für das 4. Semester vorgesehen. Die Zulassung zum Praxismodul regelt § 11 Abs. 7.
- (2) Näheres regelt Anlage 4 (Praxisordnung) der vorliegenden BBPO.

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

- (1) Prüfungsleistungen können gemäß § 14 Abs. 2 ABPO nur nach vorheriger Meldung abgelegt werden. Die Meldung erfolgt über das elektronische Prüfungssystem. Der Meldezeitraum wird vom Prüfungsausschuss festgelegt und jeweils durch Aushang im Fachbereich bekannt gegeben. Der Aushang kann auch elektronisch erfolgen. Der Meldezeitraum beginnt spätestens 4 Wochen vor der Prüfung und endet mit Ablauf des 3. Werktags (Montag-Freitag) vor der Prüfung. Die nach §14 Abs. 3 ABPO erforderliche Mitteilung über die Zulassung erfolgt bis spätestens 12:00 Uhr des Vortages der Prüfung über das elektronische Prüfungssystem.
- (2) Sofern in der Modulbeschreibung (Anlage 5) nicht anders definiert, ist die Zulassung zur Prüfungsleistung einer Modulprüfung auch möglich, wenn noch nicht alle Prüfungsvorleistungen bewertet sind, vorzugsweise dann, wenn der Abschluss der jeweiligen Prüfungsvorleistung zeitlich nach dem Meldetermin für die zugeordnete Prüfungsleistung liegt. In diesem Fall erfolgt die Zulassung zur Prüfungsleistung unter Vorbehalt. Die Modulprüfung ist erst dann abgeschlossen, wenn alle zum Modul gehörenden Leistungen erbracht sind.
- (3) Bei erstmaliger Teilnahme an einer Prüfungsleistung ist die Abmeldung bis spätestens einen Tag vor der Prüfung bis 12.00 Uhr über das elektronische Prüfungssystem möglich.
- (4) Bei der Wiederholung einer Prüfungsleistung ist keine Meldung erforderlich. Eine gesonderte Ladung zur Wiederholungsprüfung erfolgt nicht.
- (5) Die Zulassung zu einer Prüfungsleistung kann ferner den erfolgreichen Abschluss einer Prüfungsvorleistung (§ 9 ABPO) voraussetzen. Näheres regelt die entsprechende Modulbeschreibung.
- (6) Als Voraussetzung für die Zulassung zu den Prüfungsleistungen des 5. Semesters müssen alle Prüfungsleistungen der Semester 1-3 bis auf zwei Wahlpflichtmodule der Semester 1-3 bestanden sein.
- (7) Als Voraussetzung zur Zulassung zum Praxismodul müssen alle Pflichtmodule der ersten beiden Semester bestanden sein.

## **§ 12 Abschlussmodul**

- (1) Das Abschlussmodul im Sinne von § 21 ABPO der Hochschule Darmstadt trägt den Namen Bachelormodul (Bachelor Module). Das Abschlussmodul des Studiengangs Animation and Game im Sinne von § 21 ABPO ist im Studienplan im siebten (letzten) Semester vorgesehen und besteht aus der Bachelorarbeit und dem Kolloquium (Final Presentation).

- (2) Die Bachelorarbeit soll zeigen, ob die Kandidatin/der Kandidat in der Lage ist, in einem vorgegebenen Zeitraum eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Animation and Game auf der Grundlage wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse zu lösen. Die Bachelorarbeit umfasst in der Regel einen praktischen Teil (Konzeption und Realisierung einer medialen Arbeit) und einen schriftlichen Teil (Dokumentation).
- (3) Für die Meldung zum Bachelormodul (Bachelor Module) und den Beginn der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit legt der Prüfungsausschuss den Termin oder mehrere Termine fest. Die Bekanntgabe erfolgt spätestens vier Wochen vor Ende der Meldefrist durch Aushang oder auf elektronischem Weg. Auf Antrag an den Prüfungsausschuss können individuelle Termine für den Beginn der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit gewährt werden.
- (4) Die Meldung zum Bachelormodul (Bachelor Module) muss schriftlich beim Prüfungsausschuss oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik erfolgen.
- (5) Für die Zulassung zum Bachelormodul (Bachelor Module) ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten bis sechsten Studiensemesters inklusive der Praxisphase nachzuweisen bis auf maximal zwei Wahlpflicht-Module.
- (6) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt drei Monate. Abweichungen davon sind nach Maßgabe von § 22 Abs. 5 ABPO zulässig.
- (7) Die Dokumentation (also der schriftliche Teil der Bachelorarbeit) muss in deutscher oder englischer Sprache angefertigt werden. Bei Abgabe auf Deutsch muss eine Zusammenfassung in englischer Sprache beigefügt werden, bei Abgabe auf Englisch eine Zusammenfassung in deutscher Sprache.
- (8) Die Bachelorarbeit ist fristgerecht bis spätestens 12.00 Uhr am festgelegten Abgabetermin in dreifacher Ausfertigung schriftlich im Prüfungssekretariat des Fachbereichs einzureichen. Der Zeitpunkt der Abgabe ist aktenkundig zu machen.
- (9) Der praktische Teil der Bachelorarbeit ist dreifach in elektronischer Form auf Datenträger, der schriftliche Teil (Dokumentation) ist dreifach in gebundener und gedruckter Form sowie einfach in elektronischer Form abzugeben. Enthält die Arbeit ein Modell oder ein sonstiges Objekt, das nicht problemlos vervielfältigt werden kann, so braucht dieses nur einfach geliefert zu werden.
- (10) Nach Bestehen der Bachelorarbeit werden die Arbeitsergebnisse in einem Kolloquium gemäß § 23 Abs. 5 bis 7 ABPO vom Kandidaten/von der Kandidatin vorgestellt und diskutiert. Das Kolloquium ist mit Ausnahme der Beratung und Bekanntgabe der Bewertung öffentlich und beginnt mit einem Vortrag der Kandidatin oder des Kandidaten über die Bachelorarbeit von mindestens 15 Minuten und maximal 45 Minuten Dauer.
- (11) Das Kolloquium wird gemäß § 23 Abs. 7 ABPO bewertet. Ein nicht bestanden Kolloquium kann einmal wiederholt werden. Bei erneutem Nichtbestehen ist das gesamte Bachelormodul (Bachelor Module) zu wiederholen.
- (12) Die Berechnung der Gesamtnote der Bachelorprüfung erfolgt gemäß § 15 Abs. 6 ABPO durch den Durchschnitt aller nach Credit Points (CP) gewichteten Modulnoten mit dem Gewicht vier (80 %) und die Note des Bachelormoduls mit dem Gewicht eins (20 %).

## § 13 Studiengangsspezifische Regelungen

Die Lehrveranstaltungen im Studiengang Animation and Game finden in der Regel auf Englisch statt.

## § 14 Übergangsbestimmungen

- (1) Studierende, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Digital Media mit dem Schwerpunkt Animation and Game an der Hochschule Darmstadt vor dem In-Kraft-Treten dieser Besonderen Bestimmungen begonnen haben, haben noch innerhalb von dreieinhalb Jahren nach diesem Zeitpunkt einen Prüfungsanspruch nach den bisher für sie geltenden Prüfungsbestimmungen.
- (2) Studierende gemäß Abs. 1 können schriftlich den Wechsel in die vorliegende Prüfungsordnung beantragen. Der Antrag ist schriftlich an den Prüfungsausschuss zu richten. Die Studierenden erhalten einen schriftlichen Bescheid, aus dem hervorgeht, ab wann sie nach diesen Besonderen Bestimmungen geprüft werden. Die Entscheidung für den Wechsel kann nicht rückgängig gemacht werden.
- (3) Die von Studierenden gemäß Abs. 1 bislang erbrachten Leistungen werden in entsprechender Anwendung des § 19 ABPO angerechnet. Fehlversuche aus gleichwertigen Prüfungsleistungen der bisherigen Prüfungsordnung werden gemäß § 17 Abs. 3 ABPO übernommen. Über die Gleichwertigkeit entscheidet der Prüfungsausschuss
- (4) Nach Ablauf der Übergangszeit werden alle noch verbliebenen Studierenden gemäß Abs. 1 durch Beschluss des Prüfungsausschusses in die vorliegende Prüfungsordnung überführt.

## § 15 Inkrafttreten

Diese Besonderen Bestimmungen treten mit ihrer Genehmigung durch das Präsidium der Hochschule Darmstadt mit Beginn des Wintersemesters 2013/2014 in Kraft.

Dieburg, 05.02.2013

---

Ort, Datum des Fachbereichsratsbeschlusses

Prof. Dr. Arnd Steinmetz, Dekan

---

Name, Funktion (in Druckschrift)

---

Unterschrift



- Anlage 1: Studienprogramm**
- Anlage 2: Wahlpflichtkataloge**
- Anlage 3: Bachelorzeugnis und Bachelorurkunde**
- Anlage 4: Praxisordnung**
- Anlage 5: Modulhandbuch**

## **Studienprogramm**

Animation and Game (Bachelor of Arts)

Fachbereichsbeschluss vom 05.02.2013

Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences

Fachbereich Media

## **Anlage 1**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung  
für den Bachelorstudiengang Animation and Game (BBPO- Animation and Game)**

**des Fachbereichs Media**

**der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences***

## **Inhalt**

0. Allgemeines
1. Modulübersicht im Semester 1
2. Modulübersicht im Studiensemester 2
3. Modulübersicht im Studiensemester 3
4. Modulübersicht im Studiensemester 4
5. Modulübersicht im Studiensemester 5
6. Modulübersicht im Studiensemester 6
7. Modulübersicht im Studiensemester 7
8. Wahlpflichtkatalog Projects WP

## 0 **Allgemeines**

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

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

## 1 Modulübersicht im Studiensemester 1

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MD1	<b>Media Design 1</b> Basic Principles of Media Design	2+2	5	125	1	70	30	Präsentation
ME1-D	<b>Media Design Elective Semester 1</b>	3	5	125	1	70	30	Präsentation
MI/T1	<b>Media Informatics and Technology 1</b> Basics of Media Informatics and Media Technology	2+2	5	125	1	50	50	Klausur
ME1-I/T	<b>Media Informatics/Technology Elective Semester 1</b>	3	5	125	1	50	50	Präsentation
MM1	<b>Media Management 1</b> Basic Principles of Communication and Teamwork	1+2	5	125	1	40	60	Präsentation
MPH1	<b>Media Philosophy 1</b> Media, Culture, Technology and Communication	1+2	5	125	1	40	60	Klausur
<b>Summe</b>		<b>20</b>	<b>30</b>	<b>750</b>				

In den Wahlpflicht-Modulen „Media Design Elective Semester 1“ und „Media Informatics/Technology Elective Semester 1“ ist jeweils ein Projekt aus dem Wahlpflichtkatalog ME1 zu wählen.

## 2 Modulübersicht im Studiensemester 2

Semester	2					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MP2	<b>Media Project 2</b> Experimental Media Projects Sub-module Media Design Sub-module Media Informatics/Technology	5	10	250	1		33.3	Präsentation
						33.3		
						33.3		
SuK2	<b>Media Philosophy 2</b> Diversity and Intercultural Communication in Globalized Media	1+1	5	125	1	40	60	schriftliche oder mündliche Prüfung
ME2.1	<b>Media Elective 2.1</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2.2	<b>Media Elective 2.2</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2.3	<b>Media Elective 2.3</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
<b>Summe</b>		<b>16</b>	<b>30</b>	<b>750</b>				

In den Wahlpflicht-Modulen „Media Elective 2.1 bis 2.3“ sind drei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog ME2 zu wählen.

### 3 Modulübersicht im Studiensemester 3

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MP3	<b>Media Project 3</b> Professional Media Projects Sub-module Media Design Sub-module Media Informatics/Technology Sub-module Media Management	9	15	375	1		25	Präsentation
						25		
						25		
ME3.1	<b>Media Elective 3.1</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME3.2	<b>Media Elective 3.2</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME3.3	<b>Media Elective 3.3</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>750</b>				

In den Wahlpflicht-Modulen „Media Elective 3.1 bis 3.3“ sind drei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog ME2 zu wählen.

#### 4 Modulübersicht im Studiensemester 4

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



## 5 Modulübersicht im Studiensemester 5

Semester	5					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MP5	<b>Media Project 5</b> Transmedial Projects Sub-module Media Design Sub-module Media Informatics/Technology Sub-module Media Management	9	15	375	1		25	Präsentation
ME4.1	<b>Media Elective 5.1</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME4.2	<b>Media Elective 5.2</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME4.3	<b>Media Elective 5.3</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>750</b>				

In den Wahlpflicht-Modulen „Media Elective 5.1 bis 5.3“ sind drei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog ME2 zu wählen.

## 6 Modulübersicht im Studiensemester 6

Semester	6					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MP6	<b>Media Project 6</b> Advanced Media Projects Sub-module Media Design Sub-module Media Informatics/Technology Sub-module Media Management	9	15	375	1		25	Präsentation
						25		
						25		
						25		
ME6.1	<b>Media Elective 6.1</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME6.2	<b>Media Elective 6.2</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
ME6.3	<b>Media Elective 6.3</b>	1+2	5	125	1	-	100	Präsentation
<b>Summe</b>		<b>18</b>	<b>30</b>	<b>750</b>				

In den Wahlpflicht-Modulen „Media Elective 6.1 bis 6.3“ sind drei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog ME2 zu wählen.

## 7 Modulübersicht im Studiensemester 7

Semester	7					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
MP7R	<b>Media Project 7</b> Research Project	3	15	370	1	75	25	Präsentation
MP7B	<b>Bachelor Module</b> Bachelor Project Colloquium	4	15	390	1	- -	75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
<b>Summe</b>		<b>7</b>	<b>30</b>	<b>760</b>				

## **Wahlpflichtkataloge**

Animation and Game (Bachelor of Arts)

Fachbereichsbeschluss vom 05.02.2013

Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences  
Fachbereich Media

### **Anlage 2**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung  
für den Bachelorstudiengang Animation and Game (BBPO- Animation and Game)  
des Fachbereichs Media  
der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences***

## Table of Contents

0. Vorbemerkungen .....	3
1. Wahlpflichtkatalog ME1 für das 1. Semester .....	4
2. Wahlpflichtkatalog ME2 für das 2. bis 6. Semester .....	4

## 0. Vorbemerkungen

- (1) Sämtliche Wahlpflicht-Module (Electives) werden im Sinne des § 1 Abs.7 ABPO durch folgende Punkte beschrieben:
1. Die Inhalte (Indicative Module Contents);
  2. Die Lern- und Qualifikationsziele (Learning Outcomes) im Sinne von zu erwerbenden Kompetenzen (Competencies);
  3. Die Lehrveranstaltungen (Type of Course) mit den Lehr- und Lernformen (Teaching Methods);
  4. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (Workload) und die Zahl der vergebenen Punkte (CP);
  5. Die Voraussetzungen für die Zulassung zu dem Modul (Prerequisites Subjects)
  6. Die Dauer (Duration) und zeitliche Gliederung (Semester) sowie die Häufigkeit des Angebots (Module Frequency);
  7. Die Verwendbarkeit des Moduls in verschiedenen Studiengängen (Used in other Courses);
  8. Die Beschreibung der im Modul zu erbringenden Prüfungsvorleistungen und Prüfungen (Assessment Methods), sowie gegebenenfalls weitere Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Moduls (Prerequisites for CP).
- (2) Die Übersicht über die Wahlpflichtkataloge im Punkt 2 und 3 dieser Anlage enthält:
1. Den nach den Lehrveranstaltungen und Lernformen des Moduls aufgeschlüsselten Arbeitsaufwand (workload) und die Zahl der vergebenen Punkte (CP);
  2. Die Dauer des Angebots (Duration);
  3. Die Art und Form der im Modul zu erbringenden Prüfungen.
- (3) Die Zulassungsvoraussetzungen zum Bachelormodul sind in § 12 BBPO, zu allen anderen Modulen in § 11 BBPO geregelt. Darüber hinaus sind eventuelle weitere Zulassungsvoraussetzungen in den Modulbeschreibungen aufgeführt.
- (4) Für sämtliche Wahlpflichtmodule wird eine Wiederholungsprüfung zu Beginn des folgenden Semesters durchgeführt. Diese erste Wiederholungsprüfung wird in derselben Art und Form durchgeführt wie die nicht bestandene Prüfung. Die zweite Wiederholungsprüfung erfolgt im Rahmen der regulären Prüfung des nächsten Jahrgangs.

## 1. Wahlpflichtkatalog ME1 für das 1. Semester

Im 1. Semester ist ein Wahlpflichtangebot aus dem Bereich Design und ein Wahlpflichtangebot aus dem Bereich Informatik/Technologie aus dem Pool der Studiengänge Animation & Game, Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound and Music Production des Fachbereichs Media zu wählen.

Semester	1					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS	CP	work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs-vor-leistung	Prüfungs-leistung	Form der Prüfungsleistung
Electives Media Design								
ME1-D01	Basics in Animation /Game Design	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME2-D02	Basics in Interaction & Interface Design	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME1-D03	Basics in Motion Picture Design	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME2-D04	Basics in Sound Design and Music Production	3	5	125	1	70	30	Präsentation
Electives Media Informatics/Technology								
ME1-I/T01	Basics in Animation/Game Informatics/Technology	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME1-I/T02	Basics in Interactive Media Informatics/Technology	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME1-I/T03	Basics in AV-Informatics/Technology	3	5	125	1	70	30	Präsentation
ME1-I/T04	Basics in Audio Informatics/Engineering	3	5	125	1	70	30	Präsentation

## 2. Wahlpflichtkatalog ME2 für das 2. bis 6. Semester

Im 2., 3., 5., und 6. Semester sind jeweils drei Wahlpflichtangebote (Electives) aus dem Katalog ME2 zu wählen. Insgesamt sind demnach zwölf Wahlpflichtangebote zu wählen. Ein Wahlpflichtangebot kann mehrmals gewählt werden, wenn gewährleistet ist, dass jeweils andere aktuelle Themen bearbeitet werden.

Semester	2, 3, 5, 6					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS	CP	work load in h	Dauer in Semester	Prüfungsvorleistung	Prüfungsleistung	Form der Prüfungsleistung
Electives Media Design								
ME2_01	Advanced Animation	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_02	Advanced Game Design	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_03	Advanced Video Production	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_04	Advanced Post Production	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_05	Interaction & Interface Design	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_06	Media Installation	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_07	Dramaturgy and Storytelling for Linear and Interactive Media	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_08	Media Experiments	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_09	E-Learning	3	5	125	1	-	100	Präsentation
Electives Media Informatics/Technology								
ME2_10	Advanced Media Systems	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_11	Advanced System Technology	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_12	Interface Technology	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_13	Mobile/Web Application	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_14	3D Interactive Environments	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_15	Music & Technology	3	5	125	1	-	100	Präsentation
Electives Media Management								
ME2_16	Media Events and Marketing	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_17	Media Producing	3	5	125	1	-	100	Präsentation
SuK_18	Media and Entertainment Law	3	5	125	1	-	100	Präsentation
Electives Media Philosophy								
ME2_19	Media Art History	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_20	Cultures and Creative Practices in Digital Media	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_21	Media Environments and Spaces	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_22	Media Ethics and Philosophy	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_23	Media and Communication Theories	3	5	125	1	-	100	Präsentation
ME2_24	Play, Game, Act, Use: Concepts, History and Practices	3	5	125	1	-	100	Präsentation



## **Bachelorzeugnis und Bachelorurkunde**

Animation and Game (Bachelor of Arts)

Fachbereichsbeschluss vom 05.02.2013

Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences

Fachbereich Media

### **Anlage 3**

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung  
für den Bachelorstudiengang Animation and Game (BBPO- Animation and Game)  
des Fachbereichs Media  
der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences***

# Bachelorzeugnis

Herr / Mr **Mike Musterman**

geboren am / born on **28. November 1953**  
in **Frankfurt am Main**

hat im Fachbereich / Faculty of **Media**  
International Study Programme **Animation and Game**

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

<b>Pflichtmodule</b>			
<b>Mandatory Modules</b>	<b>Deutsche Modulnote</b>	<b>Irish Grade</b>	
Basic Principles of Media Design	<b>gut (2,3)</b>	<b>B</b>	(5 CP)
Basics of Media Informatics and Media Technology	<b>befriedigend (2,7)</b>	<b>B</b>	(5 CP)
Basic Principles of Communication and Teamwork	<b>gut (1,7)</b>	<b>B+</b>	(5 CP)
Media, Culture, Technology and Communication	<b>gut (1,7)</b>	<b>B+</b>	(5 CP)
Diversity and Intercultural Communication in Globalized Media	<b>gut (1,7)</b>	<b>B+</b>	(5 CP)
Experimental Media Projects	<b>befriedigend (3,0)</b>	<b>B-</b>	(10 CP)
Professional Media Projects	<b>befriedigend (3,0)</b>	<b>B-</b>	(15 CP)
Transmedia Projects	<b>befriedigend (3,0)</b>	<b>B-</b>	(15 CP)
Advanced Media Projects	<b>gut (2,3)</b>	<b>B</b>	(15 CP)
Research Project	<b>gut (2,3)</b>	<b>B</b>	(15 CP)
Industrial Placement	mit Erfolg teilgenommen		(30 CP)

**Wahlpflichtmodule /****Elective Modules****Deutsche Modulnote****Irish Grade**

Basics in Animation/Game Design	<b>gut (1,7)</b>	<b>B+</b>	(5 CP)
Basics in Animation/Game Informatics/Technology	<b>gut (1,7)</b>	<b>B+</b>	(5 CP)
Advanced Video Production	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Advanced Post Production	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Interaction & Interface Design	<b>befriedigend (2,7)</b>	<b>B</b>	(5 CP)
Media Experiments	<b>befriedigend (2,7)</b>	<b>B</b>	(5 CP)
Advanced Media Systems	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Mobile/Web Application	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Interface Technology	<b>befriedigend (2,7)</b>	<b>B</b>	(5 CP)
Media Events and Marketing	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Media Producing	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Media Art History	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Media Environments and Spaces	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)
Media Ethics and Philosophy	<b>sehr gut (1,3)</b>	<b>A</b>	(5 CP)

**Bachelor Project with Colloquium**

Thema / Title

**Text****Text**

Bewertung / Grade

**sehr gut (1,3)****A**

(15 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS/

Total Credit Points

210 CP

Deutsche Gesamtbewertung /

German overall result

**gut bestanden (1,9)**

Irische Bewertung /

Irish Overall Result

**First Class Honours**

Darmstadt, den

**05. Oktober 2012**

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses

Chairperson of the Examination Board

.....

Der Leiter des Prüfungsamtes

Head of the Examination Office

.....

## Bachelorurkunde:

Die Hochschule Darmstadt, Deutschland, verleiht gemeinsam mit dem  
Cork Institute of Technology, Irland

The University of Applied Sciences Darmstadt, Germany and the  
Cork Institute of Technology, Ireland hereby jointly awards to

Irischer Text / Irish Text

Herr/Mr/An tUasal **Jens Mustermann**  
geboren am/born on/a rugadh ar **22.11.2000**  
In/in/i **Marburg, Germany**

den akademischen Grad/ **Bachelor of Arts**  
the degree of/  
an chéim  
In/in/i **Animation and Game**

irische Bewertung/ **First Class Honours**  
with/  
le hOnóracha Chéad Ghráid  
deutsche Gesamtnote/ **Gut**  
German overall result/  
toradh iomlán na gearmáine

aufgrund der bestandenen Bachelor-Prüfung am/ **26.06.2012**  
having successfully completed the final Bachelor  
examination on/  
Tar éis scrúdú deiridh an Bhaitisiléara a bheith  
críochnaithe ar

im Fachbereich/ **Media**  
at the department of/  
sa roinn

internationaler Studiengang/ **Animation and Game**  
study program/  
clár staidéir

Datum des Studienabschlusses/ **26.06.2012**  
date of award/  
dáta an dámhachtain

Präsidentin der Hochschule Darmstadt, Deutschland  
President of Hochschule Darmstadt,  
Germany  
Uachtarán, Ollscoil na hEolaíochtaí Fheidhmeach,  
Darmstadt

Direktor des Cork Institute of Technology,  
Irland  
Director of Cork Institute of Technology,  
Ireland  
Stiúrthóir, Institiúid Teicneolaíochta Chorcaí,  
Éire

.....

## **Ordnung für Praxismodul**

Animation and Game (Bachelor of Arts)

Fachbereichsbeschluss vom 05.02.2013

Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences

Fachbereich Media

### **Anlage 4**

#### **der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge**

**Animation and Game (BBPO-Animation and Game)**

**des Fachbereichs Media**

**der Hochschule Darmstadt *University of Applied Sciences***

#### **Inhalt**

- § 1 Allgemeines
- § 2 Qualifikationsziele und Inhalte des Praxismoduls
- § 3 Umfang und Aufbau des Praxismoduls
- § 4 Praktikantenamt, Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter
- § 5 Praxisstellen, Verträge
- § 6 Praktische Tätigkeiten
- § 7 Begleitstudien
- § 8 Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle
- § 9 Haftung
- § 10 Anerkennung
- § 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten
- § 12 Ausnahmeregelung

Anlage 4.1: Ausbildungsvertrag

Anlage 4.2: Bescheinigung über die Praxisstelle zur Vorlage beim Praktikantenamt

## **§ 1 Allgemeines**

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

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

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

## **§ 3 Umfang und Aufbau des Praxismoduls**

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

#### **§ 4 Praktikantenamt, Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter**

- (1) Der Fachbereich richtet ein Praktikantenamt ein, das für die Organisation und die ordnungsgemäße Durchführung der Praktika zuständig ist.
- (2) Zur Organisation und Durchführung des Praxismoduls setzt das Dekanat für den Studiengang Animation and Game eine Praktikumsbeauftragte oder einen Praktikumsbeauftragten gemäß §7 Abs. 4 ABPO ein.
- (3) Aufgaben der oder des Praktikumsbeauftragten sind:
  - 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, Verträge**

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

- c) der oder dem Studierenden eine Bescheinigung auszustellen, die Angaben über den zeitlichen Umfang mit Angabe der Fehlzeiten und die Inhalte der praktischen Tätigkeiten sowie den Erfolg der Ausbildung enthält,
- d) eine Betreuerin oder einen Betreuer für die Studierende oder den Studierenden zu benennen.

(5) Verpflichtungen der oder des Studierenden sind:

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

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

## § 6 Praktische Tätigkeiten

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

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



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

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

## **§ 7 Begleitstudien**

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

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

(1) Während des Praxismoduls, das Bestandteil des Studiums ist, bleibt die oder der Studierende an der Hochschule Darmstadt immatrikuliert mit allen Rechten und Pflichten einer oder eines ordentlichen Studierenden.

(2) Sie ist keine Praktikantin oder er ist kein Praktikant im Sinne des Berufsbildungsgesetzes und unterliegt an der Praxisstelle weder dem Betriebsverfassungsgesetz noch dem Personalvertretungsgesetz. Andererseits ist die oder der Studierende an die Ordnungen ihrer oder seiner Praxisstelle gebunden.

## **§ 9 Haftung**

- (1) Die/der Studierende ist während der betrieblichen Praxisphase im Inland gegen Unfall versichert (SGB VII). Im 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 abgeschlossen ist.
- (3) Für praktische Studiensemester im Ausland hat die/der Studierende selbst für einen ausreichenden Kranken-, Unfall- und Haftpflichtversicherungsschutz Sorge zu tragen.
- (4) Studierende von praxisorientierten (dualen) Studiengängen unterliegen nicht den Versicherungspflichttatbeständen der Arbeitslosen-, .Kranken-, Pflege- und Rentenversicherung.

## **§ 10 Anerkennung**

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

## **§ 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten**

- (1) Einschlägige berufspraktische Tätigkeiten können in der Regel nicht auf das Praxismodul angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.

(2) Eine einschlägige Berufsausbildung entsprechend § 6 kann auf Antrag ganz oder teilweise auf das Praxismodul angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.

(3) Über Einsprüche entscheidet der Prüfungsausschuss.

### **§ 12 Ausnahmeregelung**

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

Anlage 4.1

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

(Muster)

zwischen

Name der Firma: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

nachfolgend Praxisstelle genannt

und der oder dem Studierenden

des Studiengangs Animation and Game der Hochschule Darmstadt:

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Matrikel-Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort: \_\_\_\_\_

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Studiengang Animation and Game

Es wird nachstehender Vertrag zur Durchführung der Praxisphase geschlossen:

## **§ 1 Pflichten der Vertragspartner**

(1) Die Praxisstelle verpflichtet sich,

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

(2) Die oder der Studierende verpflichtet sich,

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

## **§ 2 Betreuerin oder Betreuer**

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

## **§ 3 Vergütung**

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

## **§ 4 Haftpflicht**

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

## **§ 5 Schweigepflicht**

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

Arbeiten 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 gleich lautenden Ausfertigungen unterzeichnet. Die beiden Vertragspartner und das Praktikantenamt des Fachbereichs Media erhalten je eine Ausfertigung.

---

(Ort, Datum)

---

(Praxisstelle)

---

(Studierende oder Studierender)

