

h_da
hochschule
darmstadt
fachbereich
media

member of
EU+T+
EUROPEAN UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY

Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)

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

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 | 4 |
| § 7 | Regelstudienprogramm | 4 |
| § 8 | Vertiefungsrichtungen (Studienschwerpunkte) | 5 |
| § 9 | Wahlpflichtmodule | 6 |
| § 10 | Praxismodul | 6 |
| § 11 | Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen | 6 |
| § 12 | Abschlussmodul | 7 |
| § 13 | Studiengangsspezifische Regelungen | 8 |
| § 14 | Übergangsbestimmungen | 8 |
| § 15 | Inkrafttreten | 9 |
| | Anlage 1 Regelstudienprogramm | 10 |
| | Anlage 2 Wahlpflichtkatalog | 19 |
| | Anlage 3 Bachelorzeugnis und -urkunde | 20 |
| | Anlage 4 Praxisordnung | 29 |
| | Anlage 5 Modulhandbuch | 37 |

§ 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 Bachelorstudiengangs Animation and Game. Soweit in diesen Besonderen Bestimmungen keine anderen Regelungen getroffen werden, gelten die Bestimmungen der ABPO.
- (2) Der Bachelorstudiengang Animation and Game wird vom Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt betrieben.

§ 2 Qualifikationsziele des Studiengangs

- (1) Die Studierenden des Studiengangs erwerben einen Abschluss nach internationalem Standard, der zu beruflichen Tätigkeiten auf dem Gebiet der digitalen Medienproduktion, insbesondere der Entwicklung und Realisation von Animation und Games sowie verwandten Gebieten befähigt.
- (2) Durch das Bestehen der Bachelorprüfung wird der Nachweis erbracht, dass die Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiengangs die für den Übergang in die Berufspraxis oder einen weiterführenden Masterstudiengang notwendigen Fachkenntnisse auf wissenschaftlicher Grundlage erworben haben.
- (3) Der Bachelorstudiengang Animation and Game ist ein gestalterisch ausgerichteter Studiengang mit fächerübergreifendem Charakter. Der Studiengang wird weitgehend in englischer Sprache durchgeführt. Es besteht die Wahl zwischen zwei Studienschwerpunkten. Im Studienschwerpunkt „Technology“ liegt der Fokus auf der technologischen Konzeption und technologiebasierten Realisation von Animationen und Games. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ liegt der Fokus auf der kreativ-gestalterischen Konzeption und gestalterisch-technischen Realisation von Animationen und Games.
- (4) Der Bachelorstudiengang Animation and Game ist praxisbezogen, projektorientiert und basiert auf handlungsorientierten Lehrformen. Das in Projekten verfolgte didaktische Konzept des Project Based Learnings ermöglicht eine intensive Verknüpfung von Theorie und Praxis sowie von praktischem Methodenwissen. Die Studierenden erlernen in Teams systematisch und strukturiert die Konzeption, Gestaltung, Produktion und Vermarktung von linearen und interaktiven Medienprodukten und Mediensystemen. Die Studierenden erwerben folgende Kenntnisse und Kompetenzen:
 - a. Wissenschaftliche Kompetenzen, die sie befähigen, lineare und interaktive Produkte und Systeme für die unterschiedlichen Medienformate und Medienanwendungen herzustellen und zu vermarkten. Diese Grundlagen werden in den Fachgebieten Game Programming, Technical Art, Digital Art, Design und Animation sowie Methodology vermittelt.
 - b. Praktische Kompetenzen in den Bereichen Gestaltung, digitale Technologien, Programmierung und Projekt-Management.
 - c. Methodische Kompetenzen auf dem Gebiet der Konzeption, Realisation und Implementierung von Medienprodukten sowie deren kritische Evaluation in Hinblick auf ästhetische, technologische, ökonomische, kulturelle und ethische Dimensionen.
 - d. Soziale und kommunikative Kompetenzen, die sie befähigen in interdisziplinären Teams produktive Organisationsstrukturen und Problemlösungsstrategien zu entwickeln und Methoden des Projektmanagements zielorientiert anzuwenden.
 - e. Fachbezogene englische Sprachkompetenz für eine Tätigkeit in der internationalen Medienindustrie.
- (5) Die Absolventinnen und Absolventen erwerben je nach gewähltem Studienschwerpunkt folgende spezialisierte Kenntnisse und Kompetenzen:
 - a. Absolventinnen und Absolventen im Studienschwerpunkt „Technology“ sind in der Lage, systematisch und strukturiert technologische Konzepte für lineare, interaktive und immersive Medienprodukte,

Medienproduktionen und Systeme auf dem Gebiet von Animationen und Games zu entwickeln sowie diese technologiebasiert zu realisieren und zu implementieren.

- b. Absolventinnen und Absolventen im Studienschwerpunkt „Art and Design“ sind in der Lage, systematisch und strukturiert Designstrategien und Gestaltungskonzepte für lineare, interaktive und immersive Medienprodukte auf dem Gebiet von Animationen und Games zu entwickeln sowie diese mit gestalterischen und technologischen Mitteln zu realisieren.

§ 3 Akademischer Grad

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

§ 4 Regelstudienzeit und Studienbeginn

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

§ 5 Erforderliche Credit Points für den Abschluss

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

§ 6 Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren

- (1) Die Zugangsvoraussetzungen für den Bachelorstudiengang ergeben sich aus dem Hessischen Hochschulgesetz (HessHG) in der jeweils gültigen Fassung.
- (2) Als Voraussetzung für die Zulassung zum Studium müssen Englischkenntnisse auf den Niveau B2 gemäß des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) nachgewiesen werden. Näheres regelt die Eignungsprüfungssatzung für den Studiengang.
- (3) Als weitere Voraussetzung für die Zulassung zum Studium des Bachelorstudiengangs Animation and Game ist eine Eignungsprüfung zum Nachweis der studiengangsbefugenden Eignung abzulegen. Näheres regelt die Eignungsprüfungssatzung für den Studiengang.

§ 7 Regelstudienprogramm

- (1) Das Studium umfasst Pflichtmodule im Umfang von 150 CP, Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von 15 CP, ein Praxismodul (Animation and Game Industrial Placement) mit 30 CP sowie das Abschlussmodul (Animation and Game Bachelor Module) mit 15 CP.
- (2) Das Studium enthält schwerpunktspezifische Pflichtmodule und Pflichtmodule, die schwerpunktübergreifend unterrichtet werden. Näheres zu den Studienschwerpunkten regelt § 8.
- (3) Ab dem 2. Semester sind Projektmodule als zentraler fächerübergreifender Strang vorgesehen, der sich bis zum 6. Semester fortsetzt.
- (4) Ab dem 3. Semester enthält das Studienprogramm Wahlpflichtmodule (Electives) in denen sich die Studierenden ein individuelles fachliches Profil erarbeiten. Neben einer Vertiefung der studiengangsspezifischen Kompetenzen erlauben die Wahlpflichtmodule die Beschäftigung mit Themenstellungen anderer Studiengänge des Fachbereichs Media (siehe § 9).

- (5) Im 4. Semester ist das Praxismodul („Animation and Game Industrial Placement“) vorgesehen. Alternativ kann ein Auslandssemester absolviert werden („Animation and Game Study Abroad“).
- (6) Das Studium wird im 7. Semester mit dem Bachelor-Modul (Animation and Game Bachelor Module“) abgeschlossen.
- (7) Das Regelstudienprogramm ist als Anlage 1 beigefügt. Die detaillierte Beschreibung der Module erfolgt in Anlage 5 (Modulhandbuch). Der Katalog der Wahlpflichtmodule findet sich in Anlage 2.

§ 8 Vertiefungsrichtungen (Studienschwerpunkte)

- (1) Der Studiengang Animation and Game gliedert sich in die zwei Studienschwerpunkte „Technology“ und „Art and Design“.
- (2) Studienschwerpunkte sind Vertiefungsrichtungen im Sinne des § 6 ABPO.
- (3) Bei der Bewerbung wählen die Studierenden verpflichtend einen der beiden Studienschwerpunkte. Die Eignungsfeststellung erfolgt für den bei der Bewerbung gewählten Studienschwerpunkt. Eine zeitgleiche Bewerbung für beide Schwerpunkte ist nicht zulässig.
- (4) Im 1. Semester sind im Studienschwerpunkt „Technology“ die Pflichtmodule „Game Programming 1“ (5 CP) und „Algorithms and Data Structures for Games“ (5 CP) zu absolvieren. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ ist im 1. Semester das Pflichtmodul „Art, Animation and Creative Technologies 1“ (10 CP) zu absolvieren. Die übrigen Module des 1. Semesters werden in gemischten Gruppen gemeinsam für beide Studienschwerpunkte angeboten.
- (5) Im 2. Semester sind im Studienschwerpunkt „Technology“ die Pflichtmodule „Game Programming 2“ (5 CP) und „Graphics Programming“ (5 CP) zu absolvieren. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ ist im 2. Semester das Pflichtmodul „Art, Animation and Creative Technologies 2“ (10 CP) zu absolvieren. Die übrigen Module des 2. Semesters werden in gemischten Gruppen gemeinsam für beide Studienschwerpunkte unterrichtet.
- (6) Im 3. Semester ist im Studienschwerpunkt „Technology“ das Pflichtmodul „Network Programming“ (5 CP) zu absolvieren. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ ist im 3. Semester das Pflichtmodul „Art, Animation and Creative Technologies 3“ (5 CP) zu absolvieren. Die übrigen Module des 3. Semesters werden in gemischten Gruppen gemeinsam für beide Studienschwerpunkte unterrichtet.
- (7) Im 5. Semester ist im Studienschwerpunkt „Technology“ das Pflichtmodul „AI and Behavior Programming“ (5 CP) zu absolvieren. Im Studienschwerpunkt „Art and Design“ ist im 5. Semester das Pflichtmodul „Art, Animation and Creative Technologies 5“ (5 CP) zu absolvieren. Die übrigen Module des 5. Semesters werden gemeinsam für beide Studienschwerpunkte unterrichtet.
- (8) 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. Als Voraussetzung muss die/der Studierende die Eignung für den geänderten Schwerpunkt durch eine Portfolioprüfung nachweisen. Das Portfolio wird nach den Prüfungskriterien bewertet, die in § 7 der Eignungsprüfungssatzung für den Studiengang Animation and Game festgelegt sind. Die Entscheidung über den Wechsel fällt der/die Prüfungsausschussvorsitzende im Einvernehmen mit der Eignungsprüfungskommission.
- (9) Bei einem Wechsel des Studienschwerpunktes werden Fehlversuche aus schwerpunktübergreifenden Pflichtmodulen übernommen. Schwerpunktspezifische Pflichtmodule des 1. Semesters des neuen Schwerpunktes müssen nachgeholt werden. Abgeschlossene schwerpunktspezifische Pflichtmodule des alten Schwerpunktes können auf Antrag als Wahlmodule auf dem Zeugnis ausgewiesen werden. Fehlversuche in schwerpunktspezifischen Pflichtmodulen des alten Studienschwerpunktes bleiben nach dem Wechsel unberücksichtigt.
- (10) Ein Wechsel des Studienschwerpunktes ist nicht möglich, wenn ein Modul der alten Vertiefungsrichtung endgültig nicht bestanden wurde.

§ 9 Wahlpflichtmodule

- (1) Das Regelstudienprogramm des Studiengangs Animation and Game enthält im 3., 5., und 6. Semester insgesamt 3 Wahlpflichtmodule (Electives) im Umfang von insgesamt 15 CP.
- (2) Der Wahlpflichtkatalog für den Studiengang Animation and Game umfasst die folgenden fachlichen Bereiche: „Technology“, „Technical Art“, „Art, Animation and Creative Technologies“, „Animation and Game Methodology“, „Research and Development“ und „Social and Cultural Studies“ (siehe Anl. 2).
- (3) Das Wahlpflichtmodul (Elective) im 3. Semester muss aus dem fachlichen Bereich „Technical Art“ absolviert werden. Für die Wahlpflichtmodule des 5. und 6. Semesters können Inhalte aus allen fachlichen Bereichen des Wahlpflichtkatalogs sowie aus den Wahlpflichtangeboten der Bachelorstudiengänge Augmented and Virtual Reality Design, Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound, Music and Production des Fachbereichs Media gewählt werden. Inhalte aus dem Bereich „Research and Development“ können dabei für maximal ein Wahlpflichtmodul gewählt werden.
- (4) Ein Wahlpflichtangebot kann mehrfach belegt werden, wenn gewährleistet ist, dass jeweils andere aktuelle Themen unterrichtet werden.

§ 10 Praxismodul

- (1) Das Regelstudienprogramm des Studiengangs Animation & Game enthält im 4. Semester ein Praxismodul im Umfang von 30 CP mit einer berufspraktischen Phase („Animation and Game Industrial Placement“) von mindestens 18 Wochen und einer begleitenden Lehrveranstaltung. Alternativ kann ein Auslandssemester („Animation and Game Study Abroad“) in einem einschlägigen Bachelorstudiengang im Umfang von 30 CP absolviert werden. Über die Einschlägigkeit entscheidet die/der Auslandsbeauftragte.
- (2) Als Voraussetzung zur Zulassung zum Praxismodul bzw. zum Auslandssemester müssen alle Module des 1. und 2. Semesters bestanden sein.
- (3) Die Zulassung zum Praxismodul erfolgt durch die Praxisbeauftragte oder den Praxisbeauftragten des Studiengangs bei Erfüllung der in § 10 Abs. 2 BBPO genannten Voraussetzungen. 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 der/dem Studierenden und der/dem 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. Bei Nicht-Bestehen kann entweder das Auslandssemester wiederholt werden oder das Praxismodul durchgeführt 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) Prüfungsvorleistungen und 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 Zulassung zu einer Prüfungsleistung kann den erfolgreichen Abschluss einer Prüfungsvorleistung nach § 9 ABPO voraussetzen. Näheres regelt die entsprechende Modulbeschreibung (Anlage 5).
- (3) 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 Anmeldetermin für die zugeordnete Prüfungsleistung liegt. In diesem Fall erfolgt die Zulassung zur Prüfungsleistung unter Vorbehalt. Prüfungsleistungen, die unter Vorbehalt erbracht wurden, werden nur bewertet, wenn die der Prüfungsleistung zugeordnete Prüfungsvorleistung im entsprechenden Semester bestanden wurde. Die Modulprüfung ist erst dann abgeschlossen, wenn alle zum Modul gehörenden Leistungen erbracht sind.

- (4) 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.
- (5) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen Prüfungsleistung erfolgt eine automatische Anmeldung. Eine nicht bestandene Prüfungsleistung ist grundsätzlich spätestens im Rahmen der Prüfungstermine des nächstfolgenden Semesters zu wiederholen, sofern nicht § 17 Abs. 4 Satz 2 ABPO zutrifft. Eine gesonderte Benachrichtigung erfolgt nicht.
- (6) Als Voraussetzung für die Zulassung zu den Prüfungen der Pflichtmodule des 5. und 6. Semesters müssen alle Prüfungsleistungen der Fachsemester 1-2 sowie das Modul „Animation and Game Project 3“ des 3. Fachsemesters bestanden sein.
- (7) 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 Bachelor Module“. Es besteht aus der Bachelorarbeit (Bachelor Thesis) und dem Kolloquium (Colloquium).
- (2) Die Bachelorarbeit soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat fähig ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Bereich Animation and Game selbstständig nach wissenschaftlichen und gestalterischen Methoden zu bearbeiten. Die Bachelorarbeit umfasst einen praktischen Teil und einen schriftlichen Teil.
- (3) Vor Beginn des Bachelormoduls sind eine schriftliche Anmeldung und die Zulassung erforderlich. Für die Anmeldung legt der Prüfungsausschuss eine Frist fest. Die Bekanntgabe erfolgt spätestens 4 Wochen vor Ende der Anmeldefrist durch Aushang oder auf elektronischem Weg.
- (4) Die Anmeldung erfolgt beim Prüfungsausschuss über das Prüfungssekretariat des Fachbereichs oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik.
- (5) Für die Zulassung zum Bachelormodul ist der erfolgreiche Abschluss der ersten 6 Studiensemester inklusive des Praxismoduls oder Auslandsemesters mit Ausnahme von 2 Wahlpflichtmodulen nachzuweisen.
- (6) Der schriftliche Teil der Bachelorarbeit muss in englischer Sprache angefertigt werden.
- (7) Die Abgabe der Bachelorarbeit erfolgt fristgerecht in elektronischer Form als PDF-Dokument ohne Dokumenteinschränkungen samt digitalem Anhang mit dem praktischen Teil bis spätestens 12.00 Uhr am festgelegten Abgabetermin im Prüfungssekretariat 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 Bachelorarbeit 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) Die Abgabe eines Plagiats als Abschlussarbeit wird gem. § 16 Abs. 3 ABPO als schwerwiegender Täuschungsversuch gewertet.
- (9) Nach Bestehen der Bachelorarbeit werden die Ergebnisse zu einem vom Prüfungsausschuss festgesetzten Termin in einem Kolloquium gemäß § 23 ABPO vorgestellt und diskutiert.
- (10) Das Kolloquium ist nach Maßgabe von § 11 Abs. 4 ABPO öffentlich, sofern keine Geheimhaltungsvereinbarungen dem entgegenstehen.

- (11) Das Kolloquium beginnt mit einem Vortrag der Kandidatin oder des Kandidaten von in der Regel mindestens 15 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.
- (12) Das Kolloquium wird gemäß § 23 Abs.7 ABPO bewertet. Ein nicht bestanden Kolloquium kann einmal wiederholt werden. Bei erneutem Nichtbestehen ist das gesamte Bachelormodul zu wiederholen.
- (13) Allgemeine Regelungen zum Abschlussmodul 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).
- (2) Ergänzend zu den Lehr- und Lernformen nach § 4 ABPO wird die Methode des Project Based Learnings angewendet.
- (3) Die Lehrveranstaltungen finden in der Regel auf Englisch statt. Abweichungen hiervon sind nur mit Zustimmung aller Beteiligten möglich.
- (4) Die Prüfungen erfolgen in der Regel in englischer Sprache.
- (5) Die Berechnung der Gesamtnote der Bachelorprüfung erfolgt gemäß § 23 Abs. 6 ABPO durch den Durchschnitt aller nach Credit Points (CP) gewichteten Modulnoten mit dem Gewicht drei (75 %) und der Note des Bachelormoduls mit dem Gewicht eins (25 %).
- (6) Studierende, die am Ende des zweiten Semesters nicht mindestens 30 CP erreicht haben, können nach § 8 Abs. 2 ABPO vom Prüfungsausschuss zu einem Beratungsgespräch geladen werden.
- (7) 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 Studium im Bachelorstudiengang Animation and Game an der Hochschule Darmstadt vor Inkrafttreten dieser besonderen Bestimmungen begonnen haben, können noch bis einschließlich Wintersemester 2027/28 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. Für die Anrechnung bisher erbrachter Leistungen gilt § 19 ABPO.
- (3) Nach Ablauf der Übergangszeit werden alle Studierenden gemäß Abs. 1 in die vorliegende Prüfungsordnung überführt.

§ 15 Inkrafttreten

Diese Prüfungsordnung tritt zum 01.01.2024 in Kraft.

Dieburg, 27.06.2023

Prof. Dr. Stefan Schmunk (Dekan)

Anlage 1 Regelstudienprogramm

Allgemeines

In den nachfolgenden Tabellen ist das Regelstudienprogramm des Bachelorstudiengangs Animation and Game in den beiden Studienschwerpunkten „Technology“ und „Art and Design“ mit den jeweiligen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen dargestellt. Genaue Beschreibungen aller Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule sind in der Anlage 5 (Modulhandbuch) der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Animation and Game zu finden.

Legende:

| | |
|------------|---|
| | Pflichtmodul Studienschwerpunkt Technology |
| | Pflichtmodul Studienschwerpunkt Art and Design |
| | Schwerpunktübergreifendes Pflichtmodul |
| | Wahlpflichtmodul (Elective) |
| CP | Credit Points nach dem European Credit Transfer System (ECTS) |
| SWS | Semesterwochenstunden |

Modulübersicht im Studiensemester 1

| SEM 1 Studienschwerpunkt Technology | | | |
|--|--|------------|-----------|
| Nr. | Modulname | SWS | CP |
| AG-GP1 | Game Programming 1 | 4 | 5 |
| AG-ADG1 | Algorithms and Data Structures for Games | 4 | 5 |
| AG-TA1 | Technical Art 1 | 4 | 5 |
| AG-GD1 | Game Design | 4 | 5 |
| AG-BT1 | Basic Technologies 1 | 4 | 5 |
| AG-M1 | Methodology 1 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM1 | Producing and Production Management 1 | 2 | 2,5 |
| AG-DT1 | Design Theory 1 | 2 | 2,5 |
| | Summe | 24 | 30 |

| SEM 1 Studienschwerpunkt Art and Design | | | |
|--|--|------------|-----------|
| Nr. | Modulname | SWS | CP |
| AG-AACT1 | Art, Animation and Creative Technologies 1 | 10 | 10 |
| AG-TA1 | Technical Art 1 | 4 | 5 |
| AG-GD1 | Game Design | 4 | 5 |
| AG-BT1 | Basic Technology 1 | 4 | 5 |
| AG-M1 | Methodology 1 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM1 | Producing and Production Management 1 | 2 | 2,5 |
| AG-DT1 | Design Theory 1 | 2 | 2,5 |
| | Summe | 26 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 2

| SEM 2 Studienschwerpunkt Technology | | | |
|--|---------------------------------------|------------|-----------|
| Nr. | Modulname | SWS | CP |
| AG-GP2 | Game Programming 2 | 4 | 5 |
| AG-GRP | Graphics Programming | 4 | 5 |
| AG-TA2 | Technical Art 2 | 4 | 5 |
| AG-M2 | Methodology 2 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM2 | Producing and Production Management 2 | 2 | 2,5 |
| AG-DT2 | Design Theory 2 | 2 | 2,5 |
| AG-SP1 | Sprint Project 1 | 1 | 5 |
| AG-SP2 | Sprint Project 2 | 1 | 5 |
| | Summe | 18 | 30 |

| SEM 2 Studienschwerpunkt Art and Design | | | |
|--|--|------------|-----------|
| Nr. | Modulname | SWS | CP |
| AG-AACT1 | Art, Animation and Creative Technologies 2 | 10 | 10 |
| AG-TA2 | Technical Art 2 | 4 | 5 |
| AG-M2 | Methodology 2 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM2 | Producing and Production Management 2 | 2 | 2,5 |
| AG-DT2 | Design Theory 2 | 2 | 2,5 |
| AG-SP1 | Sprint Project 1 | 1 | 5 |
| AG-SP2 | Sprint Project 2 | 1 | 5 |
| | Summe | 20 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 3

| SEM 3 Studienschwerpunkt Technology | | | |
|--|--|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-NP | Network Programming | 4 | 5 |
| AG-ELTA | Elective 3.1 (Technical Art Elective) | 3 | 5 |
| AG-M2 | Methodology 3 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM3 | Producing and Production Management 2 | 2 | 2,5 |
| AG-DT3 | Introduction to Research and Development | 1 | 2,5 |
| AG-P3 | Animation and Game Project 3 | 8 | 15 |
| | Summe | 18 | 30 |

| SEM 3 Studienschwerpunkt Art and Design | | | |
|--|--|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-AACT3 | Art, Animation and Creative Technologies 3 | 5 | 5 |
| AG-ELTA | Elective 3.1 (Technical Art Elective) | 3 | 5 |
| AG-M2 | Methodology 3 | | 5 |
| | Submodules: | | |
| AG-PPM3 | Producing and Production Management 2 | 2 | 2,5 |
| AG-DT3 | Introduction to Research and Development | 1 | 2,5 |
| AG-P3 | Animation and Game Project 3 | 8 | 15 |
| | Summe | 18 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 4

| SEM 4 Studienschwerpunkte Technology & Art and Design | | | |
|--|---|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-IP | Animation and Game Industrial Placement | 2 | 30 |
| | Summe | 2 | 30 |

alternativ:

| SEM 4 Studienschwerpunkte Technology & Art and Design | | | |
|--|---------------------------------|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-STA | Animation and Game Study Abroad | 2 | 30 |
| | Summe | 2 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 5

| SEM 5 Studienschwerpunkt Technology | | | |
|--|------------------------------|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-AIBP | AI and Behavior Programming | 4 | 5 |
| AG-EL | Elective 5.1 | 3 | 5 |
| AG-P5 | Animation and Game Project 5 | 12 | 20 |
| | Summe | 19 | 30 |

| SEM 5 Studienschwerpunkt Art and Design | | | |
|--|--|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-AACT5 | Art, Animation and Creative Technologies 5 | 4 | 5 |
| AG-EL | Elective 5.1 | 3 | 5 |
| AG-P5 | Animation and Game Project 5 | 12 | 20 |
| | Summe | 19 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 6

| SEM 6 Studienschwerpunkte Technology & Art and Design | | | |
|--|----------------------------------|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-EL | Elective 6.1 | 3 | 5 |
| AG-RDM | Research and Development Methods | 3 | 10 |
| AG-P6 | Animation and Game Project 6 | 8 | 15 |
| | Summe | 19 | 30 |

Modulübersicht im Studiensemester 7

| SEM 7 Studienschwerpunkte Technology & Art and Design | | | |
|--|------------------------------------|------------|-----------|
| | Modulname | SWS | CP |
| AG-RDP | Research and Development Project | 3 | 15 |
| AG-BM | Animation and Game Bachelor Module | 4 | 15 |
| | Summe | 7 | 30 |

Anlage 2 Wahlpflichtkatalog

- (1) Der Fachbereichsrat kann den Wahlpflichtkatalog bei Bedarf ändern (§ 5 Abs. 5 ABPO).
- (2) Der Fachbereich ist nicht verpflichtet, das gesamte im Katalog enthaltene Angebot jedes Semester anzubieten (§ 5 Abs. 5 ABPO).
- (3) Regelungen zu den Wahlpflichtmodulen enthält § 9 BBPO.

| Nr. | Name des Moduls ¹ | SWS ² | CP ³ |
|-----------|--|------------------|-----------------|
| AG-ELM | Animation and Game Methodology Elective | 3 | 5 |
| AG-ELAACT | Art, Animation and Creative Technologies | 3 | 5 |
| AG-ELRD | Research and Development Elective | 3 | 5 |
| AG-ELSCS | Social and Cultural Studies Elective | 3 | 5 |
| AG-ELTA | Technical Art Elective | 3 | 5 |
| AG-ELT | Technology Elective | 3 | 5 |

¹ detaillierte Modulbeschreibungen enthält das Modulhandbuch (Anlage 5)

² SWS = Semesterwochenstunde

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

Anlage 3 Bachelorzeugnis 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**

im Schwerpunkt **Art and Design**
Specialization

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

| Pflichtmodule Compulsory Modules | Note Grade | |
|--|---------------------|---------|
| Art, Animation and Creative Technologies 1 | Note (X,X) | (10 CP) |
| Technical Art 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Basic Technologies | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Game Design | Note (X,X) | (5 CP) |
| Art, Animation and Creative Technologies 2 | Note (X,X) | (10 CP) |
| Technical Art 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Sprint Project 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Sprint Project 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Art, Animation and Creative Technologies 3 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 3 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Animation and Game Project 3 | Note (X,X) | (15 CP) |

Bachelor -Zeugnis
Vorname Nachname

| | | |
|--|-------------------|---------|
| Art, Animation and Creative Technologies 5 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Animation and Game Project 5 | Note (X,X) | (20 CP) |
| Research and Development Methods | Note (X,X) | (10 CP) |
| Animation and Game Project 6 | Note (X,X) | (15 CP) |
| Research and Development Project | Note (X,X) | (15 CP) |

| | | |
|--|--|---------|
| Animation and Game Industrial Placement oder: Animation and Game Study Abroad Animation and Game Industrial Placement <i>alternativ: Animation and Game Study Abroad</i> | Mit Erfolg teilgenommen Successfully completed | (30 CP) |
|--|--|---------|

Wahlpflichtmodule | Elective Modules Note | Grade

| | | |
|--|-------------------|--------|
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel:</i> | Note (X,X) | (5 CP) |
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel:</i> | Note (X,X) | (5 CP) |
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel:</i> | Note (X,X) | (5 CP) |

Die Bachelorarbeit mit Kolloquium
The Bachelor Thesis including Colloquium

über das Thema **XXX**
with the topic **XXX**

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (15 CP)
was graded

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS 210 CP
Overall Credit Points (ECTS) obtained

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

(falls zutreffend)

Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional Credit Points have been
Punkte erworben: acquired in the following Modules:

XXX *(Modulname)* **Note (X,X)** (5 CP)

XXX *(Modulname)* **Note (X,X)** (5 CP)

XXX *(Modulname)* **Note (X,X)** (5 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**

im Schwerpunkt **Technology**
Specialization

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

Pflichtmodule | Compulsory Modules Note | Grade

| | | |
|--|-------------------|--------|
| Game Programming 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Algorithms and Data Structures for Games 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Technical Art 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Basic Technologies | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Game Design | Note (X,X) | (5 CP) |
| Game Programming 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Graphics Programming | Note (X,X) | (5 CP) |
| Technical Art 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Sprint Project 1 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Sprint Project 2 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Network Programming 3 | Note (X,X) | (5 CP) |
| Methodology 3 | Note (X,X) | (5 CP) |

| | | |
|----------------------------------|-------------------|---------|
| Animation and Game Project 3 | Note (X,X) | (15 CP) |
| AI and Behavior Programming | Note (X,X) | (5 CP) |
| Animation and Game Project 5 | Note (X,X) | (20 CP) |
| Research and Development Methods | Note (X,X) | (10 CP) |
| Animation and Game Project 6 | Note (X,X) | (15 CP) |
| Research and Development Project | Note (X,X) | (10 CP) |

| | | |
|---|--|---------|
| Animation and Game Industrial Placement oder: Animation and Game Study Abroad | | |
| Animation and Game Industrial Placement <i>alternativ: Animation and Game Study Abroad</i> | Mit Erfolg teilgenommen Sucessfully completed | (30 CP) |

Wahlpflichtmodule | Elective Modules Note | Grade

| | | |
|--|-------------------|--------|
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel</i> | Note (X,X) | (5 CP) |
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel</i> | Note (X,X) | (5 CP) |
| <i>Elective Name lt. Elective Katalog Elective Titel</i> | Note (X,X) | (5 CP) |

Die Bachelorarbeit mit Kolloquium
The Bachelor Thesis including Colloquium

über das Thema **XXX**
with the topic **XXX**

wurde bewertet mit **Note (X,X)** (15 CP)
was graded

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS 210 CP

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

(falls zutreffend)

Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the Study Program
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional Credit Points have been
Punkte erworben: acquired in the following Modules:

XXX (Modulname) **Note (X,X)** (5 CP)
XXX (Modulname) **Note (X,X)** (5 CP)
XXX (Modulname) **Note (X,X)** (5 CP)

(falls zutreffend) * anerkannte Leistung

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

Vorsitz Prüfungsausschuss
Chair of the Board of Examiners

Leitung Prüfungsamt
University Registrar

Die Hochschule Darmstadt verleiht
Darmstadt University of Applied Science awards

Vorname Name

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

in **Musterstadt**

aufgrund der bestandenen
Bachelor-Prüfung am **TT. Monat JJJJ**
upon successful completion of the
Bachelor Examination on

am Fachbereich **Media**
at the Faculty of

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

im Schwerpunkt **Art and Design**
with the Specialization

den akademischen Grad **Bachelor of Arts**
the Academic Degree

Kurzform **B. A.**
Abbreviation

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

Präsidium
University President

Dekanat
Dean of Faculty

Die Hochschule Darmstadt verleiht
Darmstadt University of Applied Science awards

Vorname Name

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

in **Musterstadt**

aufgrund der bestandenen
Bachelor-Prüfung am **TT. Monat JJJJ**
upon successful completion of the
Bachelor Examination on

am Fachbereich **Media**
at the Faculty of

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

im Schwerpunkt **Technology**
with the Specialization

den akademischen Grad **Bachelor of Arts**
the Academic Degree

Kurzform **B. A.**
Abbreviation

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

Präsidium
University President

Dekanat
Dean of Faculty

Anlage 4 Praxisordnung

§ 1 Allgemeines

- (1) Das Studienprogramm des Bachelorstudiengangs Animation and Game enthält in 5. Semester ein Praxismodul („Animation and Game Industrial Placement“). Dieses umfasst eine Praxisphase und begleitende Lehrveranstaltungen entsprechend § 4 Abs. 1 Nr. 7 ABPO.
- (2) Die Teilnahme an den begleitenden Lehrveranstaltungen ist verpflichtend.
- (3) Die Praxisphase findet in einem Betrieb oder einer sonstigen Institution außerhalb der Hochschule statt.
- (4) Die Identifikation einer geeigneten Einrichtung oder eines geeigneten Betriebs 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 des Praxismoduls

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 kennenlernt. 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 oder Praxisbeauftragter

- (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

- (1) Das Praxismodul wird in der Regel im 4. Semester absolviert.
- (2) Die oder der Studierende ist außerdem verpflichtet, der/dem 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 Studierenden schließen vor Beginn der Ausbildung mit der Praxisstelle einen individuellen Ausbildungsvertrag ab. Derartige Verträge regeln insbesondere die Verpflichtungen der Praxisstelle und die Verpflichtungen der oder des Studierenden. Ein Beispielvertrag finde sich in Anhang 4.1.
- (2) Verpflichtungen der Praxisstelle sind:
 - a. Die Studierende oder den Studierenden für die Dauer des Praktikums entsprechend den in § 7 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 § 7 geregelt.

§ 7 Praktische Tätigkeiten

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

§ 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/der Studierende ist während der betrieblichen Praxisphase im Inland gegen Unfall versichert (SGB VII). Im Versicherungsfalle übermittelt die Ausbildungsstelle der Hochschule einen Abdruck der Unfallanzeige.
- (2) Auf Verlangen der Ausbildungsstelle hat die/der Studierende eine der Dauer und dem Inhalt des Ausbildungsvertrages angepasste Haftpflichtversicherung abzuschließen und den Nachweis hierüber bei Beginn der Ausbildung der Ausbildungsstelle vorzulegen. Dieser Nachweis entfällt, soweit das Haftungsrisiko 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/der Studierende hat zum Nachweis der ordnungsgemäßen Ableistung des Praxismoduls der/dem Praktikumsbeauftragten folgende Unterlagen termingerecht vorzulegen:
 - a. eine detaillierte Bescheinigung der Ausbildungsstelle gemäß § 6, 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. Umfang, Dauer und Termin der Präsentation werden von der/dem 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. Über Ausnahmen entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.

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 Bachelor-Studiengangs Animation and Game der Hochschule Darmstadt:

Name, Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Matrikel-Nr.: _____

PLZ Wohnort: _____

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Bachelor-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 gröblich und nachhaltig verletzt.

§ 7 Vertragsausfertigung

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

(Ort, Datum)

(Praxisstelle)

(Studierende oder Studierende)

Anlage 5 Modulhandbuch

Siehe separates Dokument