

h_da

hochschule
darmstadt
fachbereich
media

member of



Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)

Augmented and Virtual Reality Design Bachelor of Arts

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

vom 18.07.2023

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.....	5
§ 9	Wahlpflichtmodule.....	5
§ 10	Praxismodul	6
§ 11	Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen	6
§ 12	Abschlussmodul	7
§ 13	Studiengangspezifische Regelungen.....	7
§ 14	Übergangsbestimmungen	8
§ 15	Inkrafttreten.....	8

§ 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 Augmented and Virtual Reality Design. 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.

§ 2 Qualifikationsziele des Studiengangs

- (1) Die Studierenden erwerben einen Abschluss nach internationalem Standard, der zu beruflichen Tätigkeiten auf dem Gebiet der Medienproduktion, Game-, Film- und Systementwicklung im Bereich der erweiterten Realitäten, wie der Virtual Reality (VR), der Mixed Reality (MR) und der Augmented Reality (AR), sowie verwandten Gebieten befähigt. Der Bereich der erweiterten Realitäten (engl. Extended Reality) wird im Folgenden mit ‚XR‘ abgekürzt.
- (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) Berufsbilder, die aus heutiger Sicht mit dem Studium angestrebt werden können, sind beispielsweise die der XR-Designerin/des Designers (z.B. User Experience, 3D und World Building), XR-Konzepterin/des Konzepters, XR-Produzentin/des XR-Produzenten, der XR-Regisseurin/des XR-Regisseurs, der Spezialistin/des Spezialisten für XR-Systeme, der Entwicklerin/des Entwicklers für XR-Anwendungen und Systeme, und der Vermarkterin/des Vermarkters von Medienprodukten der erweiterten Realitäten oder der Managerin/des Managers in Medienunternehmen.
- (4) Der Studiengang Augmented and Virtual Reality Design ist praxisbezogen, projektorientiert und basiert auf handlungsorientierten Lehrformen. Das in den Projekt-Werkstätten verfolgte didaktische Konzept des Project-Based-Learning 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 Medienprodukten und Mediensystemen im Bereich der erweiterten Realitäten. Darüber hinaus werden überfachliche Kompetenzen, wie Problemlösungskompetenz und soziale Kompetenz, gefördert. Für den einzelnen Studierenden ermöglichen handlungsorientierte Lehrformen eine Zunahme der Selbstkontrolle, Eigenmotivation und Selbstorganisation. Gleichzeitig werden die Studierenden auf Arbeitsformen vorbereitet, in denen Methodologie, Teamleistung und Organisationsorientierung gesteigerte Bedeutung gewinnen. Die Studierenden erwerben:
 - a. wissenschaftliche Kompetenzen, die sie befähigen, Produkte und Systeme im Bereich der erweiterten Realitäten herzustellen und zu vermarkten. Diese Grundlagen werden in den XR-Fachgebieten Design, Technologie, Science und im Fachgebiet Methodology (z.B. kultur- und medienwissenschaftliche Theorie) vermittelt.
 - b. praktische Kompetenzen in den Bereichen Gestaltung (XR-Design), Technologien, Elektronik und Programmierung (XR-System Development), sowie Producing und Projekt-Management.
 - c. methodische Kompetenzen auf dem Gebiet der Ideenfindung, Konzeption, Realisation und Implementierung von XR-Medienprodukten und Mediensystemen, sowie deren kritische Evaluation in Hinblick auf ästhetische, technologische, ökonomische, kulturelle und ethische Dimensionen.
- (5) Der Studiengang Augmented and Virtual Reality Design ist ein kreativ gestalterischer und wissenschaftlich technisch ausgerichteter Studiengang mit fächerübergreifendem Charakter. Die Fächer Design, Technology, Science und Methodologies unterstützen die technologische und gestalterische Konzeption und Realisation von XR-Systemen und Anwendungen. Die Studierenden erwerben nachfolgende Qualifikationen:
 - a. Sie sind in der Lage, systematisch und strukturiert designstrategische, gestalterische und technologische Konzepte für Medienprodukte und Systeme auf dem Gebiet der erweiterten Realitäten zu erarbeiten.
 - b. Sie können XR-Medienprodukte und -Systeme technologiebasiert realisieren und implementieren.
 - c. Sie besitzen die Fähigkeit, XR-Medienprodukte und -Systeme in Hinblick auf ihre ästhetische, kulturelle, technologische und wirtschaftliche Relevanz hin zu evaluieren.
 - d. Sie können in interdisziplinären Teams produktive Kommunikations- und Organisations- sowie Problemlösungsstrategien entwickeln und Methoden des Projektmanagements zielorientiert anwenden.
 - e. Sie können fachbezogene wissenschaftliche Veröffentlichungen auswerten, einordnen und gewonnene Erkenntnisse auf die eigene Tätigkeit übertragen.

- f. Sie besitzen eine fachbezogene englische Sprachkompetenz, die sie befähigt, in der internationalen Medienindustrie, branchenbezogenen Technologieunternehmen und Forschungsinstitutionen tätig zu werden.

§ 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 30 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 weitere Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist eine Eignungsprüfung zum Nachweis der studiengangsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung abzulegen. Des Weiteren ist der Nachweis hinreichender Englischkenntnisse durch ein B2 Zertifikat, oder äquivalente Kenntnisse (z.B.: Niveau IELTS 5.5 gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen GER, TOEFL B2, TOEIC B2, Cambridge Certificate B2 FCE) erforderlich. Näheres regelt die Eignungsprüfungssatzung für den Studiengang.

§ 7 Regelstudienprogramm

- (1) Das siebensemestriges Studium umfasst Pflichtmodule im Umfang von 135 CP, Wahlpflichtmodule im Umfang von 30 CP, ein Praxismodul mit 30 CP und das Abschlussmodul (Final Module) mit 15 CP.
- (2) In den Semestern 1-2 vermittelt das Modul „Applied Sciences“ fachbezogene naturwissenschaftliche und mathematische Kenntnisse und Fähigkeiten, Grundlagen des künstlerisch wissenschaftlichen Arbeitens, einen Überblick über aktuelle fachbezogene wissenschaftliche Erkenntnisse und die Einordnung dieser, sowie fachbezogene ethische und philosophische Fragestellungen und Grundsätze.
- (3) In den Semestern 2-3 vermittelt das Modul „Methodologies“ sozial- und kulturwissenschaftliches Grundlagenwissen, sowie grundlegende Kenntnisse im Team- und Selbst-Management und der Strukturierung und Planung von branchenspezifischen Produktionsabläufen medialer Inhalte und Systeme. Dies wird im vierten Semester durch ein Wahlpflichtmodul aus dem Katalog Sozial- und Kulturwissenschaften des Fachbereichs Geisteswissenschaften (GW) ergänzt.
- (4) Ab dem 3. Semester ist die Projektwerkstatt (Project 3, Project 4, Project 6 und Bachelor Project) als zentraler fächerübergreifender Strang vorgesehen, der sich bis zum 7. Semester fortsetzt. Die Projektwerkstatt integriert die Fachgebiete „Design“, „Technology“ und „Methodology“.
- (5) Parallel zu den Modulen der Projektwerkstatt erarbeiten sich die Studierenden ab dem 3. Semester in Wahlpflichtmodulen ein individuelles Profil. Die Wahlpflichtmodule dienen einer studienspezifischen Vertiefung.
- (6) Im 5. Semester ist das Praxismodul (Industrial Placement) angesiedelt.
- (7) Das Studium wird im 7. Semester mit dem Abschlussmodul (Final Module) abgeschlossen.
- (8) Das Regelstudienprogramm ist als Anlage 1 beigefügt. Die detaillierte Beschreibung der Module erfolgt in Anlage 5

(Modulhandbuch).

(9) Allgemeine Regelungen finden sich in § 1 und § 2 ABPO.

§ 8 Vertiefungsrichtungen

entfällt

§ 9 Wahlpflichtmodule

- (1) Der Wahlpflichtkatalog (Elective in Extended Reality XR_E) für die Semester 3. und 4. des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design enthält zwei verschiedene Bereiche: „Elective in Extended Reality (XR_E1)“, „Elective aus dem Katalog von Media Arts & Sciences (XR_E2)“. Für den Bereich XR_E2 können gemäß Anlage 2 im 3. und 4. Semester Module aus den Wahlpflichtkatalogen anderer Bachelorstudiengänge des Fachbereichs Media der Hochschule Darmstadt gewählt werden. Im sechsten Semester sind zwei Wahlpflichtangebote (Advanced Electives) aus den Angeboten XR_AE zu wählen.
- (2) Das Regelstudienprogramm enthält im 4. Semester das Wahlpflichtmodul „Social- and Cultural Sciences“, für das ein Modul im Umfang von 2.5 CP aus der Modulgruppe I des Bereichs SuK.
- (3) Ein Wahlpflichtangebot kann mehrfach belegt werden, wenn gewährleistet ist, dass jeweils andere aktuelle Themen bearbeitet werden.
- (4) Allgemeine Regelungen finden sich in § 5 und § 9 ABPO

§ 10 Praxismodul

- (1) Das Praxismodul des Studiengangs im Sinne von § 7 ABPO besteht aus einer berufspraktischen Phase (BPP) und einer begleitenden Lehrveranstaltung (BPP-Begleitseminar/ Industrial Placement Course). Es ist für das 5. Semester vorgesehen und dauert mindestens 18 Wochen. Soweit es die betrieblichen Umstände bei der Praxisstelle zulassen oder erfordern, kann der Zeitraum des Pflichtpraktikums auf bis zu 24 Wochen ausgedehnt werden.
- (2) Die Zulassung zum Praxismodul erfolgt durch die Praxisbeauftragte oder den Praxisbeauftragten des Studiengangs unter der Voraussetzung, dass alle Module der ersten drei Semester bestanden sind.
- (3) Näheres regeln die Praxisordnung (Anlage 4) der vorliegenden BBPO und die Modulbeschreibung des Praxismoduls (Anlage 5).
- (4) Die allgemeinen Regelungen finden sich in § 7 ABPO.

§ 11 Anmeldung und Zulassung zu den Prüfungen

- (1) Prüfungsleistungen und Prüfungsvorleistungen 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

Der Anmeldezeitraum 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 Anmeldetermin 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) Für die Wiederholung einer nicht bestandenen Prüfungsleistung erfolgt eine automatische Anmeldung. Gemäß § 17 Abs. 4 Satz 1 ABPO ist eine nicht bestandene Prüfungsleistung spätestens im Rahmen der Prüfungstermine des nächstfolgenden Semesters zu wiederholen, sofern nicht die Regelung des § 17 Abs. 4 Satz 2 ABPO greift. Eine gesonderte Ladung zur Wiederholungsprüfung erfolgt nicht.
- (5) Als Voraussetzung für die Zulassung zu den Prüfungsleistungen des 5. und 6. Semesters müssen alle Prüfungsleistungen der Semester 1-3 bis auf die beiden Wahlpflichtmodule bestanden sein.
- (6) Allgemeine Regelungen finden sich in § 14 ABPO

§ 12 Abschlussmodul

- (1) Das Abschlussmodul (Final Module) des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design im Sinne von § 21 ABPO ist im Regelstudienplan im siebten (letzten) Semester vorgesehen und besteht aus der Bachelorarbeit (Bachelor Project) und dem Kolloquium (Colloquium).
- (2) Die Bachelorarbeit soll zeigen, ob die Kandidatin/der Kandidat in der Lage ist, in einem vorgegebenen Zeitraum eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Extended Reality auf der Grundlage gestalterischer und 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 (Thesis inkl. Projektdokumentation).
- (3) Für die Anmeldung zum Abschlussmodul und für den Beginn der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit legt der Prüfungsausschuss jeweils einen Termin fest. Die Bekanntgabe der Termine erfolgt spätestens vier Wochen vor Ende der Anmeldefrist 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 Anmeldung zum Abschlussmodul muss schriftlich beim Prüfungsausschuss über das Prüfungssekretariat des Fachbereichs oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik erfolgen.
- (5) Für die Zulassung zum Abschlussmodul ist der erfolgreiche Abschluss sämtlicher Module des ersten bis sechsten Studiensemesters inklusive des Praxismoduls (Industrial Placement) nachzuweisen. Ausgenommen sind maximal zwei Wahlpflicht-Module.
- (6) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt drei Monate. Abweichungen davon sind nach Maßgabe von § 22 Abs. 5 ABPO zulässig.
- (7) Der schriftliche Teil der Bachelorarbeit muss in englischer Sprache angefertigt werden.
- (8) Die Bachelorarbeit ist fristgerecht bis spätestens 12.00 Uhr am festgelegten Abgabetermin im Prüfungssekretariat des Fachbereichs oder mittels der das Prüfungswesen unterstützenden Technik einzureichen. Die Abgabefrist ist gewahrt, wenn die Thesis zu diesem Zeitpunkt in digitaler Form eingeht. Die Printversion(en) sind nachzureichen. Der Zeitpunkt der Abgabe ist aktenkundig zu machen.
- (9) Der praktische Teil der Bachelorarbeit ist dreifach in elektronischer Form auf Datenträgern, der schriftliche Teil (Dokumentation) ist zweifach in gebundener und gedruckter Form sowie einfach in elektronischer Form abzugeben. Auf Anforderung der Prüfenden kann die Anzahl der gedruckten Exemplare auf drei erhöht werden. Enthält die Arbeit ein Modell oder ein sonstiges Objekt, das nicht problemlos vervielfältigt werden kann, so braucht dieses nur einfach abgegeben werden.
- (10) Nach Bestehen der Bachelorarbeit werden die Arbeitsergebnisse in einem Kolloquium (Colloquium) gemäß § 23 Abs. 5 bis 7 ABPO vom Kandidaten/von der Kandidatin vorgestellt und diskutiert. In der Regel ist das Kolloquium mit Ausnahme der Beratung und Bekanntgabe der Bewertung öffentlich, sofern nicht Geheimhaltungspflicht besteht. Es beginnt mit einem Vortrag der Kandidatin oder des Kandidaten über die Bachelorarbeit von mindestens 15 Minuten und maximal 30 Minuten Dauer.
- (11) Das Kolloquium (Colloquium) wird gemäß § 23 Abs. 7 ABPO bewertet. Ein nicht bestandenenes Kolloquium kann einmal wiederholt werden. Bei erneutem Nichtbestehen ist das gesamte Bachelormodul zu wiederholen.
- (12) Die Abgabe eines Plagiats als Abschlussarbeit wird gem. § 16 Abs. 3 ABPO als schwerwiegender Täuschungsversuch gewertet.
- (13) Allgemeine Regelungen finden sich in § 21 bis § 23 ABPO

§ 13 Studiengangspezifische Regelungen

- (1) Ergänzend zu den in der ABPO genannten Prüfungsformen kann im Studiengang Augmented and Virtual Reality Design eine Prüfungsleistung auch über ein Lernportfolio abgenommen werden. Ein Lernportfolio bündelt typischerweise im Hauptteil einzelne während eines Semesters entstandene Artefakte (z.B. Texte, Bilder, Videos, Präsentationen, Rechercheergebnisse, Prototypen, Programm-Code, Planungsdokumente) der folgenden Studienbereiche:
 - „XR-Design“
 - „XR-Methodology“
 - „XR-Technology“
 - „Applied Sciences“

- (2) Der Studiengang wird in der Regel in englischer Sprache durchgeführt. Die Lehrveranstaltungen und Prüfungen finden in der Regel auf Englisch statt.
- (3) Studios, Labore sowie weitere Einrichtungen und Ausrüstungen der Hochschule Darmstadt stehen Studierenden ausschließlich zum Zwecke des Studiums und damit für nichtkommerzielle Zwecke zur Verfügung. Sollte eine kommerzielle Nutzung gewünscht sein, bedarf es einer gesonderten Vereinbarung mit der Hochschule.

§ 14 Übergangsbestimmungen

- (1) Studierende, die ihr Augmented and Virtual Reality Design -Studium an der Hochschule Darmstadt vor Inkrafttreten dieser besonderen Bestimmungen begonnen haben, können noch bis zum 31.03.2028 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, den 18.07.2023

Ort, Datum des Fachbereichsratsbeschlusses

Name, Funktion (in Druckschrift)

Unterschrift

Regelstudienprogramm

Augmented and Virtual Reality Design (Bachelor of Arts)

Version 18.07.2023

Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences
Fachbereich Media

Anlage 1

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung
für den Bachelorstudiengang Augmented and Virtual Reality Design (BBPO AVR)
des Fachbereichs Media
der Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences**

Inhalt

0.	Allgemeines	11
1.	Modulübersicht im Studiensemester 1.....	12
2.	Modulübersicht im Studiensemester 2	13
3.	Modulübersicht im Studiensemester 3	14
4.	Modulübersicht im Studiensemester 4	16
5.	Modulübersicht im Studiensemester 5	15
6.	Modulübersicht im Studiensemester 6	17
7.	Modulübersicht im Studiensemester 7	18

0. Allgemeines

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

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

In den Wahlpflicht-Modulen „Extended Reality Elective 3.1 bis 3.2, den „Extended Reality Elective 4.1 bis 4.2 (Katalog XR_E), sowie 6.1 bis 6.2 sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog XR_AE zu wählen. Des Weiteren kann ein Kurs aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Animation and Game, Interactive Media Design, Motion Pictures and Sound, Music and Production des Fachbereichs Media sowie dem sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudium der Hochschule Darmstadt gewählt werden.

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
AVRD-D1	Basic Principles of Design and Extended Reality Broad foundation for conceptual and practical design processes in the field of Extended Reality	2+5	10	300	1	-	100	Studienarbeit, Hausarbeit, Präsentation
AVRD-T1	Fundamentals of Technology in Extended Reality Fundamental understanding of computer technology and basic programming skills	2+5	10	300	1	-	100	Schriftliche Klausur (alternativ mündl. Prüfung), Praktische Prüfung
AVRD-S1	Applied Sciences 1 Fundamental knowledge in STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) related fields of science and research	2+2	5	150	1	-	100	Schriftliche Klausur (alternativ mündl. Prüfung), Präsentation
AVRD-TA1	Technical Arts 1: Basics of Technical Arts and 3D Graphics	2+2	5	150	1	-	100	Präsentation
Summe		22	30	900				

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
AVRD-D2	Principles of Design and Extended Reality Advanced basic principles and methods of media design. Space, the self, the user and immersion in extended realities.	2+5	10	300	1	-	100	Studienarbeit, Hausarbeit, Präsentation
AVRD-T2	Technology in Extended Reality Advanced basics of computer science and media technology. Programming in state-of-the-art 3D game engines, software architecture concepts	2+5	10	300	1	-	100	Schriftliche Klausur (alternativ mündl. Prüfung), Studienarbeit
AVRD-S2	Applied Sciences 2 Advanced scientific methods, scientific work process, scientific publications.	2+1	5	150	1	1/3	2/3	Präsentation, Studienarbeit
AVRD-M2	Methodologies 2: Extended Reality Studies Advanced methodology, media culture, social and cultural sciences, ethics, narration	1+1	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
Summe		19	30	900				

3. Modulübersicht im Studiensemester 3

Semester	3					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü / S	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AVRD-P3	Project 3: Discover Space and Time Interdisciplinary project (Media Technology, Media Design and Methodologies): concrete practical tasks and challenges of a moderate level. Solutions to be developed within the team of students from the field of "Extended Reality" (e.g. virtual reality).	8	15	450	1	-	100	Präsentation, Studienarbeit, Projektbericht, (alternativ mündl. Prüfung), Portfolio
AVRD-M3	Methodologies 3: Creative Methods and Producing Advanced methodology, media culture, social and cultural sciences, ethics.	3	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
AVRD-E3.1	Elective in Extended Reality 3.1*	3	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
AVRD-E3.2	Elective in Extended Reality 3.2*	3	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
Summe		17	30	900				

*In den Wahlpflicht-Modulen „Elective in Extended Reality 3.1 bis 3.2“ sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog XR-E zu wählen.

4. Modulübersicht im Studiensemester 4

Semester	4					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü / S	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AVRD-P4	Project 4: Expand Reality Interdisciplinary project (Media Technology, Media Design and Methodologies): concrete practical tasks and challenges of an advanced level. Solutions to be developed within the team of students from the field of "Extended Reality" (e.g. augmented or mixed reality).	9	17,5	525	1	-	100	Präsentation, Studienarbeit, Projektbericht, (alternativ mündl. Prüfung), Portfolio
AVRD-SuK4	Elective in Social- and Cultural Sciences (SuK)	2	2,5	75	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
AVRD-E4.1	Elective in Extended Reality 4.1*	3	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
AVRD-E4.2	Elective in Extended Reality 4.2*	3	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
Summe		17	30	900				

*In den Wahlpflicht-Modulen „Elective in Expanded Reality 4.1 bis 4.2“ sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog XR-E zu wählen.

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
AVRD-IP	Industrial Placement Industrial Placement Course (Preparation and Follow-up)	2 2	30	900	1	-	100	Praxisbericht und Präsentation des Praxisberichts
Summe		4	30	900				

6. Modulübersicht im Studiensemester 6

Semester	6					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname und zugehörige Lehrveranstaltung	SWS V+Ü / S	CP	Work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfungsleistung
AVRD-P6	Project 6: Expand Experience and Expectation Interdisciplinary project (Media Technology, Media Design and Methodologies): concrete practical tasks and challenges of an advanced level. Solutions to be developed within the team of students from the field of "Extended Reality".	10	20	600	1	-	100	Präsentation, Studienarbeit, Projektbericht, (alternativ mündl. Prüfung), Portfolio
AVRD-AE6.1	Advanced Elective in Extended Reality 6.1*	4	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
AVRD-AE6.2	Advanced Elective in Extended Reality 6.2*	4	5	150	1	-	100	Studienarbeit, Präsentation
Summe		18	30	900				

*In den Wahlpflicht-Modulen „Advanced Elective in Extended Reality 6.1 bis 6.2“ sind zwei Projekte aus dem Wahlpflicht-Katalog XR-AE 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
AVRD-P7R	Project 7 : Research-Project Research Project	4	15	450	1	-	100	Hausarbeit, Präsentation
AVRD-P7B	Final Module Bachelor Project Colloquium	4	15	450	1	- -	75 25	Abschlussarbeit Kolloquium
Summe		8	30	900				

Wahlpflichtkatalog

Augmented and Virtual Reality Design

Bachelor of Arts

Anlage 2

**der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung
für den Bachelorstudiengang Augmented and Virtual Reality Design
des Fachbereichs Media
der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences**

Wahlpflichtkatalog XR_E Elective in Extended Reality

Im dritten und vierten Semester sind jeweils zwei Wahlpflichtangebote (Electives) aus den Katalogen XR_E zu wählen. Die beiden Electives können aus den Wahlpflichtangeboten (Electives) des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design oder aus den Wahlpflichtangeboten der Studiengänge Animation & Game, Interactive Media Design, Motion Pictures und Sound, Music and Production gewählt werden. Insgesamt sind demnach vier Wahlpflichtangebote zu wählen. Im vierten Semester ist außerdem ein Elective (SuK4) aus den Wahlpflichtkatalog von SuK/GW zu wählen.

Semester	3 und 4					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname	SWS V+Ü	CP	work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfung
XR_E1	Elective in Extended Reality: - Technology and Computer Science - Design for Extended Reality - Methodologies for Extended Reality - Research and Development	3	5	150	1	0%	100%	Studienarbeit, Präsentation
XR_E2	Elective aus dem Katalog von Media Arts & Sciences: - Animation & Game - Interactive Media Design - Motion Pictures - Sound, Music and Production	3	5	150	1	0%	100%	Studienarbeit, Präsentation
SuK4	Elective aus dem Katalog von SuK/GW: - Social- and Cultural Studies - Law/Ethic/Scientific Methods - Philosophy - Psychology - Other media related topics	2	2,5	75	1	0%	100%	Studienarbeit, Präsentation

Wahlpflichtkatalog XR_ AE Advanced Elective in Extended Reality

Im sechsten Semester sind zwei Wahlpflichtangebote (Electives) aus den Angeboten XR_AE zu wählen. Die beiden Electives können nur aus den Wahlpflichtangeboten (Advanced Electives) des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design gewählt werden.

Semester	6					Gewichtung in %		
Nr.	Modulname	SWS V+Ü	CP	work load in h	Dauer in Semester	Prüfungs- vorleistung	Prüfungs- leistung	Form der Prüfung
XR_AE	Advanced Elective in Extended in Reality: - Technology and Computer Science - Design for Extended Reality - Methodologies for Extended Reality - Research and Development	4	5	150	1	0%	100%	Studienarbeit, Präsentation

Anlage 3

Bachelorzeugnis und Bachelorurkunde des Studiengangs

Augmented and Virtual Reality Design **Bachelor of Arts**

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

	Vorname Name	
geboren am / born on	TT. Monat JJJJ	
in	Musterstadt	
hat im Fachbereich / Faculty of	Media	
im internationalen Studiengang /		
international Study Programme	Augmented and Virtual Reality Design	
die Bachelorprüfung abgelegt	passed the final degree	
und dabei die folgenden Bewertungen erhalten	and achieved the following results	
sowie Punkte (CP = Credit Points) nach dem	and credit points (CP) according to the	
European Credit Transfer System (ECTS):	European Credit Transfer System (ECTS):	
Pflichtmodule / Mandatory Modules	Deutsche Modulnote / German Grade	
Basic Principles of Design and Extended Reality	mit Erfolg	(10 CP)
	teilgenommen	
Principles of Design and Extended Reality	Note (X,X)	(10 CP)
Fundamentals of Technology in Extended Reality	Note (X,X)	(10 CP)
Technology in Extended Reality	Note (X,X)	(10 CP)
Applied Sciences 1	Note (X,X)	(5 CP)
Applied Sciences 2	Note (X,X)	(5 CP)
Basics of Technical Arts and 3D Graphics	mit Erfolg	(5 CP)
	teilgenommen	
Extended Reality Studies	Note (X,X)	(5 CP)
Creative Methods and Producing	Note (X,X)	(5 CP)
Project 3: Discover Space and Time	Note (X,X)	(15 CP)
Project 4: Expand Reality	Note (X,X)	(17,5 CP)
Project 6: Expand Experience and Expectation	Note (X,X)	(20 CP)
Project 7: Research-Project	Note (X,X)	(15 CP)
Industrial Placement	mit Erfolg	(30 CP)
	teilgenommen	

Bachelor -Zeugnis
Vorname Nachname

Wahlpflichtmodule / Elective Modules Deutsche Modulnote / German Grade

Elective 3.1 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Elective 3.2 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Elective 4.1 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Elective 4.2 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Elective SuK4 **Note (X,X)** (2,5 CP)
Sub-Title

Elective 6.1 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Elective 6.2 **Note (X,X)** (5 CP)
Sub-Title

Abschlussmodul / Final Module

Thema / Title **Text**
Text

Bewertung / Grade **Note (X,X)** (15 CP)

Insgesamt erworbene Punkte nach ECTS / 210 CP
Total Credit Points

Gesamtbewertung / German overall result **Note bestanden (X,X)**

(falls zutreffend)

Außerhalb des Studienprogramms wurden Outside of the study program
in den folgenden Wahlfächern zusätzliche additional points have been acquired
Punkte erworben: in the following electives:

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

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

Darmstadt, den **TT. Monat JJJJ**

Vorsitz Prüfungsausschuss /
Chairperson of the Examination Board

Leitung Prüfungsamt /
Head of the Examination Office

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

Vorname Name

geboren am/ born on
in

**TT. Monat JJJJ
Musterstadt**

aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung am/ /
having successfully completed the final Bachelor
examination on

TT. Monat JJJJ

im Fachbereich / at the faculty of
internationaler Studiengang / international study program

**Media
Augmented and Virtual Reality Design**

den akademischen Grad / the degree of
Kurzform / Short

**Bachelor of Arts
B. A.**

Darmstadt, den

TT. Monat JJJJ

Der Präsident/ the President

.....

Der Dekan / the Dean

.....

Anlage 4

Praxisordnung des Studiengangs

Augmented and Virtual Reality Design

Bachelor of Arts

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

Inhaltsverzeichnis

§ 1	Allgemeines	28
§ 2	Qualifikationsziele und Inhalte des Praxismoduls	28
§ 3	Umfang und Aufbau des Praxismoduls	28
§ 4	Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter	28
§ 5	Praxisstellen, Verträge	29
§ 6	Praktische Tätigkeiten	29
§ 7	Begleitstudien	30
§ 8	Status der oder des Studierenden an der Praxisstelle	30
§ 9	Haftung.....	30
§ 10	Anerkennung.....	31
§ 11	Anrechnung von praktischen Tätigkeiten.....	31
§ 12	Ausnahmeregelung.....	31
Anlage 4.1	Ausbildungsvertrag	32
Anlage 4.2	Bescheinigung	35

§ 1 Allgemeines

- (1) Das Studienprogramm des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design am Fachbereich Media enthält ein Praxismodul. Die Praxiserfahrung wird in der Regel in einem Betrieb, einer Forschungseinrichtung 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

- (4) Ziel des Praxismoduls ist es, dass die oder der Studierende die Aufgaben eines Designers, Produzenten oder Entwicklers im Bereich der Extended Reality 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.
- (5) 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

- (6) Das Praxismodul gliedert sich in mindestens 18 Wochen praktische Tätigkeit gemäß § 6 (BBPO AVR) in einem Umfang von mindestens 720 Stunden. Soweit es die betrieblichen Umstände bei der Praxisstelle zulassen oder erfordern, kann der Zeitraum des Pflichtpraktikums auf bis zu 24 Wochen ausgedehnt werden. Die Praxisphase kann auf Antrag auch im Rahmen eines Forschungsprojekts, an dem Professorinnen oder Professoren des Fachbereichs Media beteiligt sind, absolviert werden.
- (7) Das Praxismodul enthält Begleitstudien in Form von Lehrveranstaltungen gemäß § 7.
- (8) Das Praxismodul wird in der Regel im 5. Semester durchgeführt.
- (9) Die Zulassung zum Praxismodul ist durch § 11 Abs. 7 BBPO geregelt und setzt den erfolgreichen Abschluss aller Module der ersten drei Semester voraus.

§ 4 Praktikumsbeauftragte oder Praktikumsbeauftragter

- (10) Der Fachbereich weist eine Praktikumsbeauftragte oder einen Praktikumsbeauftragten aus, die oder der für die Organisation und die ordnungsgemäße Durchführung der Praktika zuständig ist.
- (11) Zur Organisation und Durchführung des Praxismoduls setzt das Dekanat für den Studiengang Augmented and Virtual Reality Design eine Praktikumsbeauftragte oder einen Praktikumsbeauftragten gemäß § 7 Abs. 4 ABPO ein.
- (12) Aufgaben der oder des Praktikumsbeauftragten sind:
 - a. die Unterstützung des Praxismoduls 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

- (13) Die Durchführung der Praxisphase wird in der Regel durch einen Ausbildungsvertrag zwischen der oder dem einzelnen Studierenden und der Praxisstelle geregelt. Ein Beispielvertrag ist in Anlage 4.1 dargestellt.
- (14) Die oder der Studierende ist verpflichtet, der oder dem Praktikumsbeauftragten 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.
- (15) 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.
- (16) Verpflichtungen der Praxisstelle sind:
- die Studierende oder den Studierenden für die Dauer des Praxismoduls entsprechend den in § 6 genannten Aufgabenbereichen einzusetzen,
 - der oder dem Studierenden die Teilnahme an den Begleitstudien zu ermöglichen,
 - der oder dem Studierenden eine Bescheinigung (confirmation of the company) auszustellen, die Angaben über den zeitlichen Umfang mit Angabe der Fehlzeiten und die Inhalte der praktischen Tätigkeiten sowie den Erfolg der Ausbildung enthält,
 - eine Betreuerin oder einen Betreuer für die Studierende oder den Studierenden zu benennen.
- (17) Verpflichtungen der oder des Studierenden sind:
- die gebotenen Ausbildungsmöglichkeiten wahrzunehmen und die übertragenen Aufgaben sorgfältig auszuführen,
 - den Anordnungen der Praxisstelle und der Betreuerin oder des Betreuers nachzukommen,
 - die für die Praxisstelle geltenden Ordnungen, insbesondere Arbeitsordnungen und Unfallverhütungsvorschriften sowie Vorschriften über die Schweigepflicht zu beachten,
 - fristgerecht einen Praxisbericht (internship report) nach Maßgabe der oder des Praktikumsbeauftragten zu erstellen, aus dem der Verlauf der praktischen Tätigkeit ersichtlich ist,
 - ein Fernbleiben der Praxisstelle unverzüglich anzuzeigen.
- (18) Der Status der oder des Studierenden wird in § 8 geregelt.

§ 6 Praktische Tätigkeiten

- (19) Während des berufspraktischen Studienseesters soll in höchstens drei und schwerpunktmäßig in einem der folgenden Aufgabenbereiche mitgearbeitet werden:
- Konzeption, Planung und/oder Produktion von Film-, Video-, TV- und AV-Projekten im Bereich der Extended Reality (z.B. VR-Film),
 - Konzeption, Planung und/oder Produktion von Animations- Projekten im der Extended Reality (z.B. VR-Film, VR/AR/MR-Game),
 - Konzeption, Planung und/oder Produktion von Game-Projekten im Bereich der Extended Reality (z.B. VR/AR/MR-Game),
 - Konzeption, Planung und/oder Produktion von Multimedia-Projekten vorzugsweise im Bereich der Extended Reality,
 - Konzeption, Planung und/oder Produktion von Audio-Projekten im Bereich der Extended Reality (z.B. 3D-Audio),
 - Konzeption, Planung und/oder Realisierung von Medien-Systemen vorzugsweise im Bereich der Extended Reality,
 - Konzeption, Planung und/oder Realisierung von Audio-Systemen aus dem Bereich der Extended Reality,

- h. Implementierung und/oder Programmierung von multimedialen Produkten und Medien-Systemen vorzugsweise im Bereich der Extended Reality,
 - i. Implementierung und/oder Programmierung von Game-Projekten im Bereich der Extended Reality (z.B. VR/AR/MR-Game),
 - j. Management und Marketing von Medien-Projekten und Mediensystemen im Bereich der Extended Reality.
- (20) 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. Firmen zur Produktion von Extended Reality (XR)
 - b. Industrieunternehmen mit ER-Abteilungen
 - c. Film-, Video-, TV- und AV- Produktionsfirmen
 - d. Firmen zur Produktion von Animation und Special Effects
 - e. Firmen zur Produktion von Games
 - f. Postproduktionsfirmen
 - g. Tonproduktionsfirmen, Tonaufnahmefirmen
 - h. Fernsehanstalten
 - i. Multimediaagenturen
 - j. Designagenturen
 - k. Eventagenturen im Bereich XR
 - l. Systemhäuser, Firmen zur IT-Produktion
 - m. IT/ER-Abteilung und Medienabteilung großer Unternehmen
 - n. Forschungseinrichtungen

§ 7 Begleitstudien

Während des Praxismoduls führt der Studiengang Augmented and Virtual Reality Design 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

- (21) 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.
- (22) 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 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.
- (4) Studierende von praxisorientierten (dualen) Studiengängen unterliegen den Versicherungspflichttatbeständen der Arbeitslosen-, Kranken-, Pflege- und Rentenversicherung.

§ 10 Anerkennung

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

§ 11 Anrechnung von praktischen Tätigkeiten

- (9) Einschlägige berufspraktische Tätigkeiten können in der Regel nicht auf das Praxismodul angerechnet werden. Über die Anrechnung entscheidet in jedem Einzelfall die oder der Praktikumsbeauftragte.
- (10) 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.
- (11) 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 Augmented and Virtual Reality Design der
Hochschule Darmstadt:

Name, Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Matrikel-Nr.: _____

PLZ Wohnort: _____

Die Praxisphase ist Bestandteil des Studiums im Studiengang Augmented and Virtual Reality Design
der Hochschule Darmstadt.

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 Hochschule Darmstadt 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 Augmented and Virtual Reality Design.

§ 3 Vergütung

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

§ 4 Haftpflicht

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

§ 5 Schweigepflicht

Die oder der Studierende hat die Schweigepflicht im gleichen Umfang einzuhalten wie die in der Praxisstelle Beschäftigten. Dem steht die Anfertigung von Berichten oder Praxisarbeiten, sofern sie Studienzwecken dienen, nicht entgegen. Soweit diese Arbeiten Tatbestände enthalten, die der Schweigepflicht unterliegen, darf eine Veröffentlichung nur mit ausdrücklicher Einwilligung der Praxisstelle erfolgen.

§ 6 Auflösung des Vertrags

Der Vertrag kann von beiden Seiten nach Anhörung der Hochschule aus wichtigem Grund fristlos gekündigt werden. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere vor, wenn die Praxisstelle das Ausbildungsziel nicht gewährleisten kann oder die oder der Studierende die in § 1 Abs. 2 genannten Pflichten gröblich und nachhaltig verletzt.

§ 7 Vertragsausfertigung

Dieser Vertrag wird in drei gleichlautenden Ausfertigungen unterzeichnet. Die beiden Vertragspartner und die oder der Praktikumsbeauftragte des Fachbereichs Media erhalten je eine Ausfertigung.

(Ort, Datum)

(Praxisstelle)

(Studierende oder Studierender)

Anlage 4.2 Bescheinigung

über die Praxisstelle zur Vorlage bei der oder dem
Praktikumsbeauftragten der Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences

Praxis¹- Vereinbarung
zur Vorlage bei der oder dem Praktikumsbeauftragten des Fachbereichs Media der Hochschule
Darmstadt

Studierende(r)

Firma

Name

Vorname

Geburtsdatum

Geburtsort

Thema des Praxis-Projektes:

Beschreibung der Aufgabe des Praxis-Projektes²:

Praxis-Zeitraum³: von bis

, den

, den

Studierende(r)

Firma

Dieburg, den

Praktikumbeauftragte/Praktikumsbeauftragter

¹ Die Praxisphase ist für den Studiengang Augmented and Virtual Reality Design vorgeschrieben.

² Es ist ein Praxisbericht anzufertigen, der von der Firma abgezeichnet werden muss.

³ Es müssen mindestens 18 Wochen bzw. 720 Stunden nachgewiesen werden.

Anlage 5

siehe separates Dokument