

Gemäß § 10 Abs. 6 der Grundordnung der Mediadesign Hochschule für Design und Informatik in der 8. Fassung vom 30.08.2017 erlässt der Akademische Senat in seiner Sitzung am 19.11.2019 die folgende Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Digital Film Design – Animation/VFX“ (Bachelor of Arts):

Inhaltsverzeichnis

§ 1	Geltungsbereich.....	2
§ 2	Akademischer Grad und Studienziel.....	2
§ 3	Regelstudienzeit, Gliederung des Studiums und ECTS.....	3
§ 4	Zugangs- und Zulassungsvoraussetzungen	4
§ 5	Prüfungs- und Studienplan	4
§ 6	Sprache	5
§ 7	Praxissemester	5
§ 8	Abschlussprüfung	5
§ 9	Abschlusszeugnis, Gesamtprädikat und Bachelor-Urkunde	5
§ 10	In-Kraft-Treten	6
Anlage 1	zu § 5 Prüfungsplan des Studiengangs Digital Film Design – Animation/VFX (B.A.).....	7
Anlage 2	zu § 5 Studienplan des Studiengangs Digital Film Design – Animation/VFX (B.A.).....	9
Anlage 3	Zeugnis	11
Anlage 4	Urkunde	13
Anlage 5	Diploma Supplement (in Deutsch und Englisch).....	15
Anlage 6	Transcript of Records.....	24

Vorbemerkung zum Sprachgebrauch

Nach Artikel 3 Abs. 2 des Grundgesetzes sind Frauen und Männer gleichberechtigt. Alle maskulinen Personen- und Funktionsbezeichnungen in dieser Ordnung beziehen sich in gleicher Weise auf Frauen und Männer.

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Ordnung gilt für alle Studierende, die in dem Vollzeit-Bachelor-Studiengang „Digital Film Design – Animation/VFX“ (Bachelor of Arts) an der Mediadesign Hochschule für Design und Informatik (MD.H) angemeldet sind. Ergänzt wird sie durch die allgemeinen Ordnungen der Hochschule in ihrer jeweils gültigen Fassung, insbesondere der allgemeinen Zulassungsordnung der MD.H (AZO), der allgemeinen Studienordnung der MD.H (ASO) sowie der allgemeinen Prüfungsordnung für Bachelor- und Master-Studiengänge der MD.H (APO).

§ 2 Akademischer Grad und Studienziel

- (1) Der Bachelor-Grad wird als erster berufsqualifizierender akademischer Abschluss verliehen. Mit dem Studienabschluss wird festgestellt, dass der Absolvent die für den Übergang in die Berufspraxis notwendigen Kompetenzen erworben hat. Dazu zählen wissenschaftliche Grundlagen, Methodenkompetenz und fachunabhängige Schlüsselqualifikationen. Der Bachelor-Grad stellt eine Qualifikation dar, die mit Bachelor-Graden von ausländischen Hochschulen vergleichbar ist und damit zur internationalen Mobilität der Kandidaten beiträgt. Gleichfalls wird grundsätzlich die Eignung zur Aufnahme eines Master-Studiums festgestellt.
- (2) Auf Grund der bestandenen Bachelorprüfung (§ 8) wird der akademische Grad „Bachelor of Arts“ („B.A.“) verliehen.

Die Absolventen des Vollzeit-Bachelor-Studiengangs „Digital Film Design – Animation/VFX (B.A.)“ besitzen auf dem aktuellen Stand von Lehre und Forschung ihres Fachgebietes folgende Fachkenntnisse:

Sie haben

- ein breites Basis- und Überblickswissen der gestalterischen Grundlagen.
- umfassende Kenntnisse in Bezug auf strategisch-konzeptionelle Planungs- und Herstellungsprozesse in der Gestaltung und Visualisierung von Animations- und VFX Produktionen.
- wesentliche Kenntnisse über Methodik, Koordination und Kommunikation in ausgewählten Bereichen des Medienmanagements und kennen die grundlegenden Aufgaben und Funktionen im Rahmen der team- und projektorientierten Arbeitsweise.
- umfassende Kenntnisse in der Evaluierung und Nutzung neuer Technologien für die Herstellung von Animations- und VFX-Produktionen.

Die Absolventen sind in der Lage,

- kreative Anforderungen bezogen auf die Art und Weise der technischen Umsetzungsmöglichkeiten einzuschätzen und zu antizipieren.
- kreative Herausforderungen systematisch zu analysieren und praxisorientierte Lösungsansätze abzuleiten.
- adäquate künstlerische sowie gestalterische Methoden und Techniken auszuwählen und anzuwenden.
- anwendungsbezogene Lösungen auf Basis einer realistischen und budgetbezogenen Bewertungsgrundlage zu erarbeiten, zu implementieren und zu optimieren.
- sich selbstständig in neue Technologien und Software einzuarbeiten.

- relevante Fachquellen in technischen und kreativen Bereichen zu identifizieren, zu interpretieren und für ihre Arbeit zu nutzen.
- Realisierungsvorschläge für die Herstellung einfacher und komplexerer Visualisierungs-, Animations- und VFX und AR/VR-Produktionen zu entwickeln.
- die technischen, kreativen, künstlerischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen bei der Herstellung von Animations- und VFX-Produktionen zu verstehen und zu beurteilen.

Die Absolventen können

- rational begründete Entscheidungen treffen und sich kritisch mit Problemen und potenziellen Lösungsansätzen auseinandersetzen.
- ganzheitlich und methodisch effiziente Lösungen auch für interdisziplinäre Fragestellungen finden.
- ethische, ideologische, soziale und moralische Konsequenzen ihrer Entscheidungen erkennen und einschätzen.
- konstruktiv, zielorientiert und effizient mit anderen Menschen in unterschiedlichen beruflichen Situationen zusammenarbeiten.
- einzeln oder als Mitglied eines Projektteams unter Berücksichtigung interner Restriktionen und externer (Kunden-)Vorgaben effektiv arbeiten.
- wissenschaftliche Methoden in der Praxis anwenden und im beruflichen Alltag innovative Entwicklungen umsetzen.
- basierend auf der Bachelor-Ausbildung selbstständig lernen und sich fortlaufend weiterbilden.

§ 3 Regelstudienzeit, Gliederung des Studiums und ECTS

- (1) Das Studium umfasst 7 Semester (Regelstudienzeit). Der Umfang der zur Erlangung des Bachelorgrades erforderlichen Leistungspunkte beträgt 210 ECTS. Ein Semester umfasst einen Workload von 30 ECTS-Leistungspunkten.
- (2) Die notwendigen Leistungspunkte werden folgendermaßen erworben:
 - Fachgebiete 1 - 7: 170 Leistungspunkte
 - Praxissemester (Fachgebiet 8): 30 Leistungspunkte
 - Abschlussprüfung: 10 Leistungspunkte
- (3) Der Studiengang gliedert sich in den studienbegleitenden Modul-Teil, das Praxissemester und die Abschlussprüfung:
 - a) Die Module des studienbegleitenden Modul-Teils sind jeweils einem der folgenden Fachgebiete zugeordnet:
 - 1 „Studium Generale“
 - 2 „Gestaltung“
 - 3 „Filmgestaltung und Inszenierung“
 - 4 „Computergrafik“
 - 5 „Animation“
 - 6 „Immersive Medien“
 - 7 „Projekte“

- b) Das Praxissemester findet in der Regel im 5. Semester statt. Es ist möglich, das Praxissemester im 6. Semester abzuhalten. In diesem Fall werden die Module, die in der Regel im 6. Semester stattfinden, in das 5. Semester verschoben, um den Workload von 30 ECTS pro Semester zu gewährleisten. Die Festsetzung, ob das Praxissemester im 5. oder 6. Semester stattfindet, muss bis Ablauf des 3. Semesters durch den Studiengangsleiter des jeweiligen Standorts erfolgen und wird den Studierenden bekanntgegeben.
- c) Der Studiengang endet mit dem 7. Semester im Rahmen der Bachelorphase mit der Abschlussprüfung (§ 8).

§ 4 Zugangs- und Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Die allgemeinen Zugangs- und Zulassungsvoraussetzungen sind in der allgemeinen Zulassungsordnung der MD.H (AZO) geregelt.
- (2) Für Studienbewerber auf Grundlage von § 11 Abs. 2 BerlHG werden für diesen Studiengang insbesondere folgende in der Bundesrepublik Deutschland abgeschlossene Berufsausbildungen als fachlich ähnlich angesehen (nicht abschließend):
 - Audio- und Videotechniker/in - Neue Medien
 - Dramaturg/in
 - Drehbuchautor/in
 - Fachkraft für Veranstaltungstechnik
 - Film- und Fernsehproduzent/in / Regisseur/in
 - Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien
 - Mediengestalter/in Digital und Print
 - Mediengestalter/in Bild und Ton
 - Medieninformatiker/in
- (3) Über die fachliche Ähnlichkeit anderer abgeschlossener Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des jeweiligen Standortes.

§ 5 Prüfungs- und Studienplan

- (1) Das Studium besteht aus den in dem Prüfungsplan (Anlage 1) aufgeführten, von den Kandidaten zu belegenden und abzuschließenden Studienmodulen. Der Verlauf des Studiums wird gemäß Studienplan (Anlage 2) durchgeführt.
- (2) Die Studienmodule sind zu Fachgebieten zusammengefasst.
- (3) Bis auf die Abschlussprüfung nach § 8 werden alle Prüfungen studienbegleitend durchgeführt.
- (4) Zur näheren Erläuterung der Lernziele und Lerninhalte in den einzelnen Studienmodulen dienen Modulhandbücher, in denen die fachlichen Mindestanforderungen festgelegt werden.

§ 6 Sprache

- (1) Die Lehrveranstaltungen werden in der Regel in deutscher Sprache abgehalten. Bestimmte Lehrveranstaltungen oder auch Teile davon können nach Festsetzung durch den Studiengangsleiter des jeweiligen Standorts in englischer Sprache durchgeführt werden.
- (2) Prüfungen werden in der Regel in deutscher Sprache abgelegt. Setzt ein Studiengangsleiter Englisch als Sprache der Lehrveranstaltung nach Abs. 1 fest, so kann auch die zugehörige Modulprüfung in englischer Sprache abgelegt werden.
- (3) Möchte der Studiengangsleiter eines Standorts von den Regelfällen nach Abs. 1 und Abs. 2 abweichen, so hat er die Abweichung der Sprache sowohl für die Lehrveranstaltung als auch für die Prüfung bis spätestens 4 Wochen vor Beginn der jeweiligen Lehrveranstaltung festzusetzen. Die Festsetzung wird den Studierenden durch das Prüfungsamt bekannt gegeben.

§ 7 Praxissemester

- (1) Das Praxissemester findet in der Regel im 5. Semester statt, kann jedoch nach § 3 Abs. 3 b) in das 6. Semester verschoben werden. Es ist im Rahmen des Praxissemesters ein Praxisbericht zu erstellen. Das Semester schließt mit einer Präsentation der Praktikumsergebnisse ab.

§ 8 Abschlussprüfung

- (1) Durch die Abschlussprüfung soll festgestellt werden, ob der Kandidat die Zusammenhänge seines Faches überblickt und die Fähigkeit besitzt, wissenschaftliche und/oder künstlerische Methoden und Erkenntnisse im Beruf selbstständig anzuwenden.
- (2) Die Abschlussprüfung besteht aus einer Abschlussarbeit, die sich in der Regel in einen schriftlichen und einen praktischen Teil untergliedert, sowie einem abschließenden Kolloquium. In Ausnahmefällen kann die Abschlussarbeit ausschließlich aus einem schriftlichen Teil bestehen. Eine solche Ausnahme beschließt die zuständige Prüfungskommission im Rahmen der Themenauswahl.
- (3) Die Durchführung obliegt dem zuständigen Prüfungsausschuss des Studiengangs sowie der zuständigen Prüfungskommission. Im Übrigen gelten die Bestimmungen der allgemeinen Prüfungsordnung der MD.H.

§ 9 Abschlusszeugnis, Gesamtprädikat und Bachelor-Urkunde

- (1) Das Abschlusszeugnis (**Anlage 3**) weist die jeweiligen Fachgebietsnoten und ein Gesamtprädikat aus. Die Berechnung der Fachgebietsnote regelt die allgemeine Prüfungsordnung der MD.H.
- (2) Das Gesamtprädikat wird als Dezimalzahl und zusätzlich als Note ausgewiesen.
- (3) Zur Festlegung des Gesamtprädikats wird ein gewichtetes Mittel (Größe X) aus
 - einem ungewichteten, arithmetischen Mittelwert der Fachgebietsnoten, die differenziert bewertet werden (Größe X1); dabei werden nur die ersten beiden Stellen nach dem Komma ohne Rundung berücksichtigt,
 - der differenzierten Beurteilung der Abschlussarbeit (Größe X2) und

- der differenzierten Beurteilung des Kolloquiums (Größe X3),

nach der Formel $X = 0,75 X1 + 0,20 X2 + 0,05 X3$ gebildet.

Das Gesamtprädikat ergibt sich aus der Größe X durch Rundung auf eine ganze Zahl. Das Gesamtprädikat lautet bei einer gerundeten Größe

X = 1 = sehr gut

X = 2 = gut

X = 3 = befriedigend

X = 4 = ausreichend

- (4) Das Prädikat „mit Auszeichnung“ wird anstelle des Gesamtprädikats „sehr gut“ vergeben, wenn die Größen X2 und X3 den Wert 1,0 haben und die ungerundete Größe X kleiner oder gleich 1,3 ist.
- (5) Zusammen mit dem Zeugnis wird dem Kandidaten eine Bachelor-Urkunde (**Anlage 4**) in deutscher Sprache sowie ein Diploma Supplement in deutscher und englischer Sprache (**Anlage 5**) ausgehändigt. Auf Anfrage des Kandidaten wird ein Transcript of Records in englischer Sprache (**Anlage 6**) erstellt.

§ 10 In-Kraft-Treten

- (1) Diese Ordnung tritt nach ihrer Veröffentlichung im Mitteilungsblatt der Hochschule in Kraft.
- (2) Sie ist gültig ab dem 1. April 2020.

Anlage 1 zu § 5 Prüfungsplan des Studiengangs Digital Film Design – Animation/VFX (B.A.)

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Lehrform	Prüfungsart	Notenge- wichtung	Leistungs- punkte
1 Studium Generale					
1.1.	Wissenschaftliches Arbeiten	V, S	Mü	Undiff.	5
1.2.	Projektmanagement	V, S, Ü	Sc	Diff.	5
1.3.	Unternehmensgründung	V, Ü	Sc	Diff.	5
2 Gestaltung					
2.1.	Visualisierung	V, Ü	Pr	Diff.	5
2.2.	Typografie	V, Ü	Pr	Diff.	5
2.3.	Zeichnen I (Storyboarding)	V, Ü	Pr	Undiff.	5
2.4.	Zeichnen II (Character Design, Sculpting)	V, Ü	Pr	Diff.	5
3 Filmgestaltung und Inszenierung					
3.1.	Video-, Lichttechnik, layer-basiertes Compositing	V, Ü	Pr	Diff.	5
3.2.	Kamera, Lichtkomposition, Montagetechnik	V, Ü	Pr	Diff.	5
3.3.	Node-basiertes Compositing	V, Ü	Pr	Diff.	5
3.4.	Look Development – 2D/3D Tracking	V, Ü	Pr	Diff.	5
3.5.	Filmanalyse	V, S, Ü	Sc	Undiff.	5
3.6.	360° Film und Virtual Reality	V, Ü	Pr	Diff.	5
4 Computergrafik					
4.1.	Grundlagen der Computergrafik, VFX Historie	V, Ü	Sc	Diff.	5
4.2.	Modellierung, Shading, Rendering	V, Ü	Pr	Diff.	5
4.3.	Character (Modeling, Rigging, Animation)	V, Ü	Pr	Diff.	5
4.4.	Einführung in Simulation & prozedurale Arbeitstechniken	V, Ü	Pr	Diff.	5
4.5.	FX und Vertiefung in prozedurale Arbeitstechniken	V, Ü	Pr	Diff.	5
4.6.	Forschung in der Computergrafik	S, Ü	Sc	Undiff.	5
5 Animation					
5.1.	Character Animation I	V, Ü	Pr	Diff.	5
5.2.	Technische Animation (Rigging, Scripting)	V, Ü	Pr	Diff.	5
5.3.	Character Animation II	V, Ü	Pr	Diff.	5

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Lehrform	Prüfungsart	Notenge- wichtung	Leistungs- punkte
6 Immersive Medien					
6.1.	Einführung VR/AR	V, S, Ü	Mü	Undiff.	5
6.2.	CG for Games, Game Engines	V, Ü	Pr	Undiff.	5
7 Projekte					
7.1.	Projekt I	S, P	Pr	Diff.	10
7.2.	Projekt II	S, P	Pr	Diff.	10
7.3.	Projekt III (Gruppe)	S, P	Pr	Diff.	10
7.4.	Projekt IV (Gruppe)	S, P	Pr	Diff.	10
7.5.	Case Studies	S, P	Pr	Undiff.	10
8 Praxissemester					
8.1.	Praxissemester und Präsentation		Sc, Mü	Undiff.	30
9 Bachelor-Abschluss					
9.1.	Abschlussarbeit und Kolloquium		Sc, Pr, K	Diff.	10

Legende:

Lehrform: V = Vorlesung, S = Seminar, Ü = Übung, P = Projekt

Prüfungsart: Sc = Schriftlich, Mü = Mündlich, Pr = Praktisch, K = Kolloquium

Anlage 2 zu § 5 Studienplan des Studiengangs Digital Film Design – Animation/VFX (B.A.)

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Gesamt ECTS	Präsenz	Selbstlernphase
1 Studium Generale											
1.1.	Wissenschaftliches Arbeiten	5							5	48	82
1.2.	Projektmanagement			5					5	48	82
1.3.	Unternehmensgründung							5	5	48	82
2 Gestaltung											
2.1.	Visualisierung	5							5	48	82
2.2.	Typografie	5							5	48	82
2.3.	Zeichnen I (Storyboarding)		5						5	48	82
2.4.	Zeichnen II (Character Design, Sculpting)			5					5	48	82
3 Filmgestaltung und Inszenierung											
3.1.	Video-, Lichttechnik, layer-basiertes Compositing	5							5	48	82
3.2.	Kamera, Lichtkomposition, Montagetechnik		5						5	48	82
3.3.	Node-basiertes Compositing		5						5	48	82
3.4.	Look Development – 2D/3D Tracking			5					5	48	82
3.5.	Filmanalyse				5				5	48	82
3.6.	360° Film und Virtual Reality						5		5	48	82
4 Computergrafik											
4.1.	Grundlagen der Computergrafik, VFX Historie I	5							5	48	82
4.2.	Modellierung, Shading, Rendering	5							5	48	82
4.3.	Character (Modeling, Rigging, Animation)		5						5	48	82
4.4.	Einführung in Simulation & prozedurale Arbeitstechniken				5				5	48	82
4.5.	FX und Vertiefung in prozedurale Arbeitstechniken						5		5	48	82
4.6.	Forschung in der Computergrafik							5	5	48	82
5 Animation											
5.1.	Character Animation I			5					5	48	82

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Gesamt ECTS	Präsenz	Selbstlernphase
5.2.	Technische Animation				5				5	48	82
5.3.	Character Animation II						5		5	48	82
6 Immersive Medien											
6.1.	Einführung VR/AR				5				5	48	82
6.2.	CG for Games, Game Engines						5		5	48	82
7 Projekte											
7.1.	Projekt I		10						10	96	164
7.2.	Projekt II			10					10	96	164
7.3.	Projekt III				10				10	96	164
7.4.	Projekt IV						10		10	96	164
7.5.	Case Studies							10	10	96	164
8 Praxissemester											
8.1.	Praxissemester und Präsentation					30			30	24	756
9 Bachelor-Abschluss											
9.1.	Abschlussarbeit und Kolloquium							10	10		260

Anlage 3 Zeugnis

Anlage 4 Urkunde

Anlage 5 Diploma Supplement (in Deutsch und Englisch)

Anlage 6 Transcript of Records