

**Fachprüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Virtual Design
an der Hochschule Kaiserslautern
Vom 12.07.2016**

Auf Grund des § 7 Abs. 2 Nr. 2 und des § 86 Abs. 2 Nr. 3 des Hochschulgesetzes (HochSchG) in der Fassung vom 19. November 2010 (GVBl. S.463), zuletzt geändert durch Gesetz vom 22. Dezember 2015 (GVBl. S. 505), hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Bauen und Gestalten der Hochschule Kaiserslautern am 11.05.2016 die folgende Fachprüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Virtual Design an der Hochschule Kaiserslautern beschlossen. Diese Prüfungsordnung hat der Präsident mit Schreiben vom 06.07.2016 genehmigt. Sie wird hiermit bekannt gemacht.

INHALT

- § 1 Geltungsbereich der Fachprüfungsordnung
- § 2 Bezeichnung des Bachelorgrades
- § 3 Regelstudienzeit
- § 4 Zulassungsverfahren
- § 5 Arten der Prüfungs- und Studienleistungen, Fristen
- § 6 Bearbeitungszeiten von Hausarbeiten und Projektarbeiten
- § 7 Praktische Studienphase
- § 8 Bachelorarbeit
- § 9 Kolloquium über die Bachelorarbeit
- § 10 Umfang der Bachelorprüfung
- § 11 Bildung der Gesamtnote, Zeugnis
- § 12 Inkrafttreten

Anlage 1 zur Bachelor-Fachprüfungsordnung: Anlage1_PO_VD_160711

§ 1

Geltungsbereich der Fachprüfungsordnung

Diese Fachprüfungsordnung regelt die fachbezogenen Voraussetzungen für die Teilnahme an den Prüfungen sowie die Prüfungsanforderungen. Fächerübergreifende Prüfungsregelungen sind in der Allgemeinen Bachelor-Prüfungsordnung der Hochschule Kaiserslautern (ABPO) festgelegt.

Die ABPO enthält insbesondere Bestimmungen zu folgenden Aspekten:

- Bezeichnung des Bachelorgrades (§ 1 (3) Nr. 1 ABPO)
- Regelstudienzeit (§ 1 (3) Nr. 2 ABPO)
- Zulassungsverfahren (§ 5 ABPO)
- Arten der Prüfungen, Fristen (§ 6 ABPO)
- Schriftliche Prüfungen (§ 8 ABPO)
- Bearbeitungszeiten von Hausarbeiten und Projektarbeiten (§§ 8 und 9 ABPO)
- Praktische Studienphase (§ 10 ABPO)
- Bachelorarbeit (§ 11 ABPO)
- Kolloquium über die Bachelorarbeit (§ 12 ABPO)
- Umfang der Bachelorprüfung (§ 18 ABPO)
- Bildung der Gesamtnote, Zeugnis (§ 19 ABPO)

§ 2

Bezeichnung des Bachelorgrades

Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung wird der akademische Grad "Bachelor of Arts" (abgekürzt: "B.A.") verliehen.

§ 3

Regelstudienzeit

(1) Das Bachelor - Studium kann nur zum Wintersemester aufgenommen werden. Der Fachbereichsrat kann hierzu abweichende Regelungen beschließen.

(2) Die Studienzeit, in der alle Prüfungs- und Studienleistungen einschließlich der Bachelorarbeit abgelegt und das Bachelor- Studium vollständig abgeschlossen werden kann (Regelstudienzeit), beträgt 7 Semester.

(3) Die Regelstudienzeit schließt neben den Prüfungszeiten auch als berufspraktische Tätigkeit gemäß § 27 Abs. 3 HochSchG eine in den Studiengang integrierte Praxisphase im Umfang von 12 Wochen ein, deren Nachweis nach § 8 Abs. 1 Voraussetzung für die Zulassung zur Bearbeitung der Bachelor - Thesis ist.

§ 4

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen und Zulassungsverfahren

(1) Prüfungen nach dieser Fachprüfungsordnung kann nur ablegen, wer eine Eignungsprüfung zum Studiengang Virtual Design gemäß der Eignungsprüfungsordnung vom 09. November 2004 abgelegt und sich bestandener Eignungsprüfung zum Studiengang eingeschrieben hat.

§ 5

Arten der Prüfungs- und Studienleistungen, Fristen

(1) Prüfungsleistungen sind:

1. mündliche Prüfungen gemäß § 7 ABPO
2. schriftliche Prüfungen gemäß § 8 ABPO
3. die Bachelor-Abschlussarbeit gemäß § 11 ABPO
4. das Kolloquium über die Bachelor - Abschlussarbeit gemäß § 12 ABPO

(2) Prüfungsleistungen und Studienleistungen werden in Form von Übungen, Klausuren, Praktika, Projektarbeiten, Hausarbeiten, Entwürfen, Stegreifentwürfen, Referaten, Mappen, experimentellen Arbeiten, Computerprogrammen, Präsentationen oder mündlichen Leistungen erbracht. Projektarbeiten umfassen die Umsetzung einer aufgabenbezogenen Leistung sowie deren abschließende persönliche Präsentation und sollen den Zweck des § 9 Abs. 1 ABPO erfüllen.

Hausarbeiten umfassen die Erstellung einer schriftlichen Arbeit und stellen eine schriftliche Prüfung im Sinne des § 8 ABPO dar.

(3) Das Bestehen bzw. Erbringen von Studienleistungen wird gemäß § 15 ABPO für das Bestehen der Bachelor - Prüfung vorausgesetzt. Im Gegensatz zu Prüfungsleistungen kann die Bewertung von Studienleistungen auch ohne Benotung erfolgen. Des Weiteren fließen die Bewertungen von Studienleistungen gem. § 6 Abs. 1 ABPO nicht in die Berechnung der Gesamtnote gem. § 19 Abs. 1 ABPO ein. Die Bewertung benoteter Studienleistungen erfolgt gemäß § 13 Abs. 1 Satz 3 ABPO, die Bewertung unbenoteter Studienleistungen erfolgt mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“.

§ 6

Bearbeitungszeiten von Hausarbeiten und Projektarbeiten

Die Bearbeitungszeiten von Hausarbeiten und Projektarbeiten ergeben sich aus den im Prüfungsplan des jeweiligen Semesters festgelegten Anmelde- und Abgabepunkten.

Dieser Prüfungsplan wird vom Prüfungsausschuss rechtzeitig vor Beginn der Arbeiten bekannt gegeben.

§ 7

Praktische Studienphase

(1) Die Regelstudienzeit schließt neben den Prüfungszeiten auch als berufspraktische Tätigkeit gemäß § 3 Abs. 3 eine in den Studiengang integrierte Praxisphase im Umfang von 12 Wochen ein, deren Nachweis gem. § 8 Abs. 1 Voraussetzung für die Zulassung zur Bearbeitung der Bachelorarbeit ist.

(2) Die integrierte Praxisphase findet i.d.R. innerhalb des 7. Semesters statt.

(3) Über die berufspraktische Tätigkeit ist ein schriftlicher Bericht anzufertigen.

§ 8

Bachelorarbeit

(1) Zur Bearbeitung der Bachelorarbeit wird zugelassen, wer mindestens 180 ECTS-Punkte im Bachelor - Studiengang Virtual Design erreicht hat sowie die Praxisphase absolviert hat.

(2) Die Bearbeitungszeit beträgt 12 Wochen. Die Bearbeitungszeit beginnt mit der Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit.

(3) Das Thema der Bachelorarbeit kann nur einmal und nur innerhalb der ersten vier Wochen nach dessen Ausgabe zurückgegeben werden. Den Studierenden ist Gelegenheit zu geben, für das Thema der Bachelorarbeit Vorschläge zu machen.

(4) Die Bachelorarbeit kann auf Antrag der Kandidaten auch als Gruppenarbeit zugelassen werden, wenn der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag der einzelnen Kandidaten aufgrund der Angabe von Abschnitten, Inhalten, Seiten- oder Planzahlen oder anderer objektiver Kriterien eindeutig unterscheidbar und bewertbar ist und die Anforderungen nach Abs. 1 erfüllt.

(5) Die Bachelorarbeit ist fristgemäß abzugeben.

§ 9

Kolloquium über die Bachelorarbeit

Die Prüfungsdauer des Kolloquiums über die Bachelorarbeit beträgt in der Regel 20 Minuten. Alles weitere regelt § 12 ABPO.

§ 10

Umfang der Bachelorarbeit

(1) Die Bachelorprüfung besteht aus:

1. der Bachelorarbeit
2. dem Kolloquium über die Bachelorarbeit
3. dem unbenoteten Nachweis über die Teilnahme am Bachelor - Seminar nach Anlage 1

(2) Die Bachelorarbeit besteht aus einem Entwurf, einer Projektarbeit oder aus einer schriftlichen Hausarbeit, die in ihrer kreativen Leistung einem Entwurf gleichzusetzen ist. Sie wird gemäß Absatz 1 Nr. 2 in einem Kolloquium präsentiert.

§ 11

Bildung der Gesamtnote, Zeugnis

Die Gesamtnote wird aus dem nach ECTS-Punkte gewichteten Durchschnitt der Noten der Prüfungsleistungen einschließlich der Noten für die Bachelorarbeit und für das Kolloquium über die Bachelorarbeit gebildet.

Auf Antrag der Studierenden werden die bis zum Abschluss der Bachelorprüfung benötigte Studiendauer und die Bewertungen der Studienleistungen in das Zeugnis aufgenommen.

§ 12

Inkrafttreten

(1) Diese Prüfungsordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger der Hochschule Kaiserslautern in Kraft.

(2) Sie gilt für Studierende, die ihr Studium ab dem Wintersemester 2016/2017 im Studiengang Virtual Design an der Hochschule Kaiserslautern aufnehmen.

Kaiserslautern, den 12.07.2016

Prof. Dr. Jürgen Lang
Dekan des Fachbereichs Bauen und Gestalten
der Hochschule Kaiserslautern

Anlage 1 FPO 2016 - Bachelor Virtual Design

1.1 Prüfungsleistungen

Semester	Bezeichnung	Modul-Code	ECTS-Punkte	Beteiligte Fächer				Prüfungs-Semester	Prüfungs-Form	Studien-/Prüfungs-Leistung	
				Bezeichnung	Prüf.-Nr.	SWS	ECTS-Punkte				
1	Großes Projekt_ 2D Gestalten	M1	11	Grundlagen der Gestaltung	111	4	6	1	PA	PL	
				Typografie, Layout	112	2	3	1			
				Freie Darstellung 1	117	2	2	1			
	Kleines Projekt_ Räumliches Gestalten	M2	7		Objekt- und Raumgestaltung 1	123	2	3	1	PA	PL
					3D Modellieren 1 (neu)		2	2	1		
					CAD	121	2	2	1		
Mediensoftware	M15	5		Mediensoftware Einführung	116	2	3	1	PA	PL	
				Programmieren 1	212	2	2	1			
Medientheorie und -management I	M40	5		Kunst- und Kulturgeschichte 1	311	2	3	1	HA	PL	
				Medienanalyse	312	2	2	1			
2	Kleines Projekt_ 3D Gestalten	M3	8	3D Modellierung 2	131	2	3	2	PA	PL	
				Objekt- und Raumgestaltung 2	132	4	5	2			
				Digitale Bildbearbeitung	127	2	4	2			
	Kleines Projekt_ Bildgestaltung	M4	10		Kreativitätstechniken	316	2	2	2	PA	PL
					Fotografie 1	126	2	4	2		
	Kleines Projekt_ Screen-Design	M20	5		Screen Design	101	2	3	2	PA	PL
Programmieren 2					103	2	2	2			
Medientheorie und -management II	M41	5		Mediengeschichte und -soziologie 1	313	2	2	2	HA	PL	
				Kunst- und Kulturgeschichte 2	318	2	3	2			
3	Großes Projekt_ 3D Visualisierung	M8	13	3D Modellierung 3		4	5	3	PA	PL	
				3D Visualisierung 1	154	2	4	3			
				Freie Darstellung 2	152	2	4	3			
	Kleines Projekt - 3D Animation - Einführung (ehem. M 21 Teilfach)	M22	10		Animation 1	326	2	4	3	PA	PL
					Audio	323	2	2	3		
					Visuelle Effekte - VFX		2	4	3		
Medientheorie und -management III	M42	5		Medienrecht	315	2	3	3	KL / PA	PL	
				Kommunikations- und Management - Techniken	317	2	2	3			
4	Großes Projekt_ Bewegtes Bild	M21	15	Animation 2	162	2	5	4	PA	PL	
				Fotografie 2	163	2	4	4			
				Videoschnitt	243	2	2	4			
				Compositing	244	2	4	4			
	Kleines Projekt_ Virtual Design I	M7	9		Multimediale Gestaltung	322	2	3	4	PA	PL
					Mediensoftware 1	324	2	3	4		
5	Großes Projekt_ Virtual Design II	M9	14	3D Visualisierung 2	329	4	8	5	PA	PL	
				Mediensoftware 2	328	2	4	5			
				Interdisziplinäre Projektkoordination 2	327	2	2	5			
	Kleines Projekt_ Interface-Design	M10	8		Grundlagen des Interface - Designs	301	2	4	5	HA	PL
					Medienergonomie	302	2	4	5		
6	Großes Projekt_ Virtual Reality	M13	14	Echtzeitanwendungen	223	2	4	6	PA	PL	
				Virtual Reality / Augmented Reality	161	2	5	6			
				Mediensoftware 5	225	2	5	6			
	Virtuelle Fotografie / CGI	M 23	12		Virtuelle Fotografie / CGI		2	6	6	PA	PL
Postproduction						2	3	6			
7	Bachelorarbeit	M19	12	Ästhetik	319	2	3	6	BA	PL	
				Bachelor - Abschlussarbeit	601	4	9	7			
				Bachelor - Seminar	602	1	1	7			
				Kolloquium über die Bachelor - Abschlussarbeit	603	0	2	7			

1.2 Studienleistungen

Forum	M30	2	Forum 1	331	2	2	1	SLU	SL
Forum		2	Forum 2	332	2	2	2		
Forum		2	Forum 3	333	2	2	3		
Forum		2	Forum 4	334	2	2	4		
Wahlbereich I	M50	4	Wahlfächer_1	410	4	4	4	SLB	SL
Wahlbereich II		8	Wahlfächer_2	420	8	8	5	SLB	SL
Wahlbereich III		4	Wahlfächer_3	430	4	4	6	SLB	SL

1.3 Weitere Nachweise

Praxis	M17	18	Praxisphase	510	12 Wochen	16	7	SLU	SL
			Praxisseminar	520	0	2	7	SLU	SL

210

137 210

Legende: SLU = unbenotete Studienleistung gemäß § 5 (3) FPO
 SLB = benotete Studienleistung gemäß § 5 (3) FPO
 KL = Klausur
 HA = Hausarbeit (inkl. persönlicher Präsentation)
 BA = Bachelor-Abschlussarbeit gemäß § 8 FPO
 PA = Projektarbeit
 PL = Prüfungsleistung
 SL = Studienleistung