

Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Digital Design an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden

VOM 25.03.2025

(für diese Studien- und Prüfungsordnung gilt die Allgemeine Studien- und Prüfungsordnung (ASPO) der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden vom 27.05.2020)

Aufgrund von Art. 9 Satz 1, Art. 80 Abs. 1 Satz 1 und Satz 2, Art 84 Abs.2 Satz 1 Bayerisches Hochschulinnovationsgesetz (BayHIG) vom 05. August 2022 (GVBl. S. 414, BayRS 2210-1-3-WK), das durch § 3 des Gesetzes vom 23. Dezember 2022 (GVBl. S. 709) geändert worden ist, erlässt die Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden folgende Satzung:

§ 1

Zweck der Studien- und Prüfungsordnung

Die Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Allgemeinen Studien- und Prüfungsordnung (ASPO) der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden vom 27. Mai 2020 in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2

Studienziel

- (1) ¹Das Studium des Studiengangs Digital Design dient dem Erwerb fachlicher und überfachlicher Kompetenzen. ²Fachliche bzw. überfachliche kompetenzorientierte Qualifikationsziele sind: Die Expertise und nötigen Schlüsselkompetenzen zur Konzeptionierung, Gestaltung und interdisziplinären Umsetzung wirksamer, digitaler, medialer Produkte und attraktiver Nutzererfahrungen. ³Grundlagen- bzw. Basismodule vermitteln hierzu einerseits das Verständnis und die Anwendungskompetenz relevanter Theorien, Methoden und Prozesse auf konzeptionell, gestalterischer Ebene. ⁴Andererseits wird ein technologisches Grundverständnis gelegt, das die Basis für die darauffolgende Umsetzung bildet.
- ⁵Die stark anwendungs- und projektorientierte Vertiefungsangebote haben das Ziel die eigene Gestaltungskompetenz auszubauen: Hierzu zählen ein emanzipierter Umgang mit dem sich kontinuierlich weiterentwickelnden Spektrum an digitalen Medien und relevanten Technologien im allgemeinen, sowie individuelle Profilierungsmöglichkeiten in Teilbereiche bzw. zukünftige Berufsfelder.
- ⁶Der Studiengang legt besonderen Wert darauf, die kreativen, künstlerisch-gestalterischen, konzeptionellen und methodischen Fähigkeiten, die bei der Entwicklung digitaler, medialer Produkte/Strategien und attraktiver Nutzererfahrungen nötig sind, zu fördern. ⁷Ein besonderes Augenmerk liegt hierbei auf der Vermittlung anwendungsorientierter Fertigkeiten, wissenschaftlich fundierter Theorien, lösungsorientierter, methodischer Kompetenzen, sowie bedarfsgerechter, technologischer Grundkenntnisse.

⁸Der Studiengang trägt darüber hinaus wesentlich zur Persönlichkeitsentwicklung der AbsolventInnen bei, indem er sie dazu befähigt, komplexe Probleme zu analysieren und kreative Lösungen zu entwickeln. ⁹Durch die intensive Auseinandersetzung mit der Gestaltung von Kommunikationsstrategien und Benutzererfahrungen lernen die AbsolventInnen empathisch zu sein und die Bedürfnisse und Perspektiven verschiedener Nutzergruppen zu verstehen. ¹⁰Dies fördert nicht nur ihre sozialen Fähigkeiten, sondern auch ihre Fähigkeit zur kritischen Reflexion und zur Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams.

¹¹Des Weiteren ermöglicht der Studiengang den Absolventinnen und den Absolventen ihre Gestaltungskompetenz zu entfalten, innovative Lösungsansätze zu finden und umzusetzen.

¹²Dies fördert ihre Selbstwirksamkeit und stärkt ihr Selbstvertrauen und ihre Fähigkeit, sich auch auf Basis ihres erworbenen technologischen Grundverständnisses, auch in technisch orientierten Teams, erfolgreich einbringen zu können.

- (2) ¹Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs werden befähigt, in verschiedenen Bereichen der Medien- und Kommunikationslandschaft und/oder der Produkt-/Anwendungsentwicklung als relevante Akteure wirksam zu werden. ²Hierzu bilden im Studium die allgemeinen Themen „Konzeption und Gestaltung“ das Fundament. ³Ergänzt werden diese um die beiden Profilierungsbereiche „Content Creation“, mit Fokus z.B. auf Kommunikation, Bewegtbild oder Print, sowie dem Thema „UX/UI/Interaktion“, mit Fokus z.B. auf Web/App/Games, Userinterface oder Produktentwicklung.
- (3) ¹Das Berufsfeld erstreckt sich entsprechend der angebotenen Profilierungsmöglichkeiten auf Tätigkeitsbereiche in der Konzeption, Gestaltung und Umsetzung medialer Produkte und Strategien, z.B. in der Kommunikation, Marketing und Werbung, Videoproduktion oder Grafikdesign. ²Ein weiterer, teils auch überschneidender Bereich, in der Konzeption, Gestaltung und Umsetzung interaktiver Produkte und Anwendungen, z.B. in der Web-/Appentwicklung und der Entwicklung attraktiver Nutzerschnittstellen und Produkte. ³Diese Tätigkeiten finden in der Regel als verantwortliche Mitarbeitende in entsprechenden Unternehmensabteilungen oder Entwicklungsteams, sowie in Rahmen einer selbstständigen, freischaffenden Dienstleistung statt.
- (4) Über die Fach- und Methodenkompetenzen hinaus soll das Studium Freude am Lernen und an gestaltender Wissens-Anwendung vermitteln, Kritik- und Reflexionsfähigkeit fördern und zu einer Haltung der Verantwortung in Beruf und Gesellschaft ermutigen.

§ 3

Regelstudienzeit, Beginn und Aufbau des Studiums

- (1) ¹Dieser Bachelorstudiengang wird als Vollzeitstudium angeboten. ²Das Studium umfasst eine Regelstudienzeit von sieben Semestern mit einem Gesamtumfang von 210 ECTS-Punkten. ³Es beinhaltet ein praktisches Studiensemester.
- (2) ¹In der Regel liegt der Studienbeginn im Wintersemester. ²Sofern auch ein Studienbeginn im Sommersemester vorgesehen ist, wird dies öffentlich vor Beginn des Bewerbungsverfahrens bekannt gegeben.
- (3) Das Studium gliedert sich in
 - den ersten Studienabschnitt mit den Semestern 1 bis 3,
 - den zweiten Studienabschnitt mit den Semestern 4 bis 7,
- (4) Detaillierte Informationen zum Aufbau des Studiums und der zeitliche Ablauf (Studienplan) sind im Modulhandbuch hinterlegt.

§ 4

Besondere Qualifikationsvoraussetzungen

- (1) ¹Qualifikationsvoraussetzung für die Zulassung zum Bachelorstudiengang Digital Design ist, neben den allgemeinen Voraussetzungen gemäß Satzung über das Immatrikulations-, Beurlaubungs-, Rückmelde- und Exmatrikulationsverfahren an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden vom 8. April 2013, eine bestandene Eignungsprüfung. ²Die Eignungsprüfung ist wie folgt aufgebaut:
 1. eine Vorauswahl
 2. eine praktische Prüfung mit Prüfungsgespräch
- (2) Voraussetzung für die Teilnahme an der Eignungsprüfung ist die form- und fristgerechte sowie vollständige Vorlage der geforderten Bewerbungsunterlagen.
- (3) Der Antrag auf Teilnahme an der Eignungsprüfung erfolgt gleichzeitig mit dem Antrag auf Zulassung zum Studium und ist zu den in der Studien- und Prüfungsordnung festgelegten Bewerbungsfristen bei der OTH Amberg-Weiden einzureichen.
- (4) ¹Für die Durchführung der Eignungsprüfung wird eine Kommission bestehend aus mindestens zwei hauptamtlichen Professoren bzw. Professorinnen gebildet. ²Die Besetzung der Kommission erfolgt durch den Fakultätsrat.
- (5) ¹Kriterien für das Bestehen der Eignungsprüfung sind:
 - a) Die Vorauswahl, durch die über die Zulassung zur praktischen Prüfung mit Prüfungsgespräch entschieden wird. ²Hierfür sind jeweils eigene Arbeiten zu einem vorgegebenen Thema vorzulegen, die die Beurteilung der künstlerischen Begabung und Eignung ermöglichen. ³Mit der Vorlage ist eine Erklärung einzureichen, dass die Arbeiten selbstständig angefertigt wurden.
 - b) ⁴Die praktische Prüfung besteht aus praktisch/künstlerischen Prüfungsaufgaben, die mit 70% in die Gesamtbewertung eingehen. ⁵Die praktische Prüfung prüft die manuelle Fertigkeit, Ideenfindung und Variationsbreite, Konzeptentwicklung und die visuelle Umsetzung der gestellten Aufgaben.
 - c) ⁶Das Prüfungsgespräch besteht aus einem Einzelgespräch, in dem künstlerisch/gestalterisches Grundwissen, die Kommunikations- und Argumentationsfähigkeit sowie das allgemeine Interesse geprüft werden. ⁷Die mündliche Prüfung beträgt 30% der Gesamtbewertung. ⁸Das Prüfungsgespräch dauert etwa 15 Minuten.
- (6) Die Teilnehmenden an der Vorauswahl werden zur praktischen Prüfung mit Prüfungsgespräch zugelassen, sofern nicht die für die Vorauswahl vorgelegten Arbeiten erkennen lassen, dass die künstlerische Begabung und Eignung nicht gegeben ist.
- (7) Die Eignungsprüfung ist bestanden, wenn in der praktischen Prüfung mit Prüfungsgespräch mindestens ausreichende Leistungen erzielt wurden.
- (8) ¹Über die Durchführung des Verfahrens zur Eignungsprüfung zur Feststellung der studiengangsspezifischen Eignung ist eine Niederschrift anzufertigen, aus der hervorgeht:
 - der Name des Bewerbers/der Bewerberin,
 - Tag und Ort,
 - die Namen der beteiligten Auswahlkommissionsmitglieder,
 - Die Bewertung der in Abs. 5 genannten Kriterien,
 - das Ergebnis der praktischen Prüfung mit Prüfungsgespräch.²Die Niederschrift ist von den Mitgliedern der Auswahlkommission zu unterschreiben.

- (9) ¹Der Bewerberin/dem Bewerber wird die Zulassung oder Nichtzulassung spätestens zwei Wochen vor Studienbeginn elektronisch mitgeteilt. ²Die Zulassung gilt nur für den nächstmöglichen Einschreibungstermin nach der Eignungsprüfung.
- (10) ¹Erzielt der Bewerber/die Bewerberin in der Eignungsprüfung das Ergebnis „nicht bestanden“, ist die Bewerbung zu einem weiteren Termin möglich. ²Eine dritte Bewerbung ist ausgeschlossen.

§ 5

Curriculare Struktur, Module und Leistungsnachweise

- (1) Das Studium hat folgende curriculare Struktur:

Grundlagen-/Basismodule	ca. 29%
Profilierungsmodule aus Modulpools „Content Creation“ und „UX/UI/Interaktion“	ca. 31 %
Projekte und Wahlpflichtmodule	ca. 15%
Schlüsselqualifikationen	ca. 4%
Praxis	ca. 14%
Bachelorarbeit	ca. 7%

- (2) ¹Die Module, ihre ECTS-Punkte und Stundenzahl, die Art der Lehrveranstaltungen sowie die Prüfungen und studienbegleitenden Leistungsnachweise sind in der Anlage 1 zu dieser Satzung festgelegt. ²Die entsprechenden Regelungen für die Wahlpflichtmodule werden im Modulhandbuch festgelegt.
- (3) ¹Die Lernziele und Inhalte der Pflichtmodule sowie des Praxissemesters werden im Modulhandbuch festgelegt. ²Die Wahlpflichtmodule dienen der Vertiefung der Pflichtmodulinhalte.
- (4) ¹Ein Anspruch darauf, dass sämtliche Profilierungsmodule, Wahlpflichtmodule und Wahlmodule angeboten werden, besteht nicht. ²Dergleichen besteht kein Anspruch darauf, dass Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.
- (5) Ein ECTS-unkt entspricht in der Regel einer Arbeitszeit von 30 Stunden

§ 6

Praktisches Studiensemester

¹Das praktische Studiensemester wird als fünftes Studiensemester geführt und beinhaltet 20 Wochen betriebliche Praxis. ²Es wird von der Hochschule betreut und durch praxisbegleitende Lehrveranstaltungen ergänzt. ³Es ist erfolgreich abgeleistet, wenn

1. die Ableistung der betrieblichen Praxis durch ein Zeugnis der Ausbildungsstelle nachgewiesen ist, das dem von der Hochschule vorgegebenen Muster entspricht,
2. der vorgeschriebene Praxisbericht vorgelegt wurde, und
3. die praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen erfolgreich abgelegt sind.

§ 7

Studienplan und Modulhandbuch

- (1) ¹Die Fakultät Elektrotechnik, Medien und Informatik erstellt ergänzend zur Studien- und Prüfungsordnung ein Modulhandbuch und einen Studienplan, die vom Fakultätsrat beschlossen und hochschulöffentlich bekannt gemacht werden. ²Die Bekanntmachung neuer Regelungen erfolgt spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters, das sie erstmals betreffen.
- (2) ¹Die Module sowie die dazu gehörigen Studien- und Prüfungsleistungen werden im Modulhandbuch beschrieben. ²Das Modulhandbuch enthält insbesondere folgende Informationen zu den einzelnen Modulen:
 - a) Name/Bezeichnung des Moduls (deutsch/englisch)
 - b) Häufigkeit des Angebots
 - c) ECTS-Punkte (einschl. Aufteilung des Workloads)
 - d) Lehrende/Modulverantwortliche
 - e) Zugangsvoraussetzungen
 - f) Lernziele
 - g) Lehrinhalte
 - h) Studien- und Prüfungsleistungen
 - i) die Unterrichts- und Prüfungssprache in den einzelnen Modulen (Englisch oder Deutsch)
 - j) Verwendbarkeit im weiteren Studienverlauf bzw. hochschulweit.
- (3) ¹Der Ablauf des Studiums wird im Studienplan beschrieben. ²Der Studienplan enthält folgende Informationen:
 - a) Zeitlicher Ablauf des Studiums, zeitliche Reihenfolge der Module
 - b) Anzahl der Präsenzstunden (SWS) pro Modul
 - c) ECTS-Punkte pro Modul

§ 8

Studienfortschritt

- (1) ¹Bis zum Ende des zweiten Fachsemesters müssen die Prüfungen in den folgenden Modulen erstmals abgelegt werden (Grundlagen und Orientierungsprüfungen gemäß § 39 Abs. 2 Satz 1 ASPO):
 - Grundlagen Bewegtbild und Interaktion
 - Grundlagen Gestaltung

²Sind die genannten Prüfungen bis zu diesem Zeitpunkt nicht abgelegt, so gelten sie als erstmals abgelegt und nicht bestanden.
- (2) Der Eintritt in den zweiten Studienabschnitt setzt voraus, dass in den Modulen des ersten Studienabschnitts mindestens 60 ECTS-Punkte erreicht wurden.
- (4) In begründeten Ausnahmefällen kann die Prüfungskommission auf Antrag abweichende Regelungen treffen.

§ 9

Fachstudienberatung

Studierende, die bis zum Ende des 2. Studiensemesters weniger als 40 ECTS-Punkte erbracht haben, haben die Fachstudienberatung aufzusuchen.

§ 10 **Bachelorarbeit**

- (1) Die Bachelorarbeit kann frühestens im ersten auf das praktische Studiensemester folgenden Studiensemester und soll spätestens einen Monat nach Beginn des zweiten auf das praktische Studiensemester folgenden Studiensemesters ausgegeben werden.
- (2) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt fünf Monate.
- (3) ¹Die Bachelorarbeit ist in deutscher Sprache abzufassen. ²Sie darf mit Genehmigung des Aufgabenstellers in englischer Sprache abgefasst werden.

§ 11 **Bewertung von Prüfungsleistungen und Prüfungsgesamtnote**

- (1) Für jedes Modul, das mindestens mit der Note "ausreichend" bewertet wurde, sowie für die mindestens mit "ausreichend" bewertete Bachelorarbeit werden die ECTS-Punkte gemäß Anlage 1 vollständig vergeben.
- (2) Das Studium ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle Studien- und Prüfungsleistungen erfolgreich erbracht sind.
- (3) Die Notengewichtung bei der Bildung der Gesamtnote ergibt sich aus der Gewichtung aller Module mit Ausnahme des Praxissemesters und der praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen nach den ECTS-Punkten der Module gemäß Anlage 1.

§ 12 **Akademische Grade**

- (1) Aufgrund des erfolgreichen Abschlusses der Bachelorprüfung wird der Akademische Grad "Bachelor of Arts", Kurzform "B.A." verliehen.

§ 13 **Prüfungskommission**

Die für den Studiengang zuständige Prüfungskommission ist die Prüfungskommission der Fakultät Elektrotechnik, Medien und Informatik mit einem vorsitzenden Mitglied und zwei weiteren Mitgliedern, die vom Fakultätsrat bestellt werden.

§ 14 **Inkrafttreten**

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 01.10.2025 in Kraft und gilt für Studierende, die im Wintersemester 2025/2026 oder später ihr Studium aufnehmen.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden vom 19.03.2025 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung durch den Präsidenten.

Amberg, 25.03.2025

Prof. Dr. Clemens Bulitta

Präsident

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Digital Design an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden wurde am 26.03.2025 über das Internet durch Einstellung auf der Homepage der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden (unter www.oth-aw.de) bekannt gegeben. Tag der Bekanntgabe ist der 26.03.2025.

Anlage 1: Module und Prüfungen des Bachelorstudiengangs Digital Design

1	2	3	4	5	6	7
Nr.	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Modulprüfung ²⁾	Gewicht für Prüfungsgesamtnote
1	Grundlagen-/Basismodule	61	48			
1.1	Grundlagen Bewegtbild und Interaktion	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.2	Typografie und Layout	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.3	Grundlagen Gestaltung	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.4	Visuelle Konzeption und Skizze	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.5	Fotodesign	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.6	Cross Media	5	4	SU/Ü	ModA	1
1.7	Screen-Design	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.8	Audioproduktion	5	4	SU/Ü	Kl 90	1
1.9	Digitale Bildbearbeitung	8	6	SU/Ü, Pr	ModA	1
1.10	KI und Medien	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1

1	2	3	4	5	6	7
Nr.	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Modulprüfung ²⁾	Gewicht für Prüfungsgesamtnote
1.11	Visual Computing	8	6	SU/Ü, Pr	ModA	1
2	Profilierungsmodule aus Modulpools es sind hieraus Module mit in Summe 65 ECTS zu wählen, egal ob nur aus einem der beiden Modulpools oder aus einer Kombination aus beiden Modulpools – jedoch mindestens eines der beiden Module " <i>Creative Coding</i> " oder " <i>Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik</i> "	65	52			
2.1	Profilierungspool "UX/UI/Interaktion"					
2.1.1	Creative Coding	10	8	SU/Ü	Kl 90	1
2.1.2	Design und Produktion Digitaler Medien	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
2.1.3	Websysteme	5	4	SU/Ü	Kl 60	1
2.1.4	Datenbanksysteme	5	4	SU/Ü	Kl 60	1
2.1.5	Human Centered Design	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.1.6	Physical Computing	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.1.7	Mensch-Computer-Interaktion	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.1.8	Informationsvisualisierung	5	4	SU/Ü	ModA	1

1	2	3	4	5	6	7
Nr.	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Modulprüfung ²⁾	Gewicht für Prüfungsgesamtnote
2.1.9	Projektmanagement und agile Entwicklungsmethoden	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.1.10	Web-Anwendungsentwicklung	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.1.11	AR/VR	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
2.2	Profilierungspool "Content Creation"					
2.2.1	Grundlagen der Medienproduktion und Medientechnik	10	8	SU/Ü, Pr	Kl 90	1
2.2.2	Grundlagen Compositing und Motiondesign	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.2.3	Visuelle Effekte für Bewegtbild	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.2.4	Content-Entwicklung	10	8	SU/Ü	ModA	1
2.2.5	Nonfiktionaler Film	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.2.6	Audiovisuelle Medien	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
2.2.7	TV-Produktion und Redaktion	5	4	SU/Ü, Pr	ModA	1
2.2.8	Sounddesign	5	4	SU/Ü	Kl 60	1

1	2	3	4	5	6	7
Nr.	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Modulprüfung ²⁾	Gewicht für Prüfungsgesamtnote
2.2.9	Unternehmenskommunikation	5	4	SU/Ü	ModA	1
2.2.10	Audioproduktion für Veranstaltungen	5	4	SU/Ü, Pr	Kl 90	1
2.2.11	Medienmarketing	5	4	SU/Ü	ModA	1
3	Projekte und Wahlpflichtmodule	31	24			
3,1	Verpflichtende Wahl von Medien/UX/UI Projekten mit in Summe 16 ECTS	16	12	Pr	ModA	Je 1
3,2	Verpflichtende Wahl von studiengangsspezifischen Wahlpflichtmodulen mit in Summe 15 ECTS	15	12	SU/Ü, Pr	Kl oder ModA oder Präs oder mdlP	Je 1
4	Schlüsselqualifikationen	8	6			
4,1	English for Media Professionals	3	2	SU/Ü	ModA	1
4,2	BWL und Projektmanagement	5	4	SU/Ü	Kl 90	1
5	Praxisphase	30	4			
5,1	Praxisphase mit Seminar	27	2	PP, Sem	Präs, PrB	0
5,2	Praxismodul (Ethik in der Medientechnik)	3	2	SU/Ü	Kl 60	0

1	2	3	4	5	6	7
Nr.	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Modulprüfung ²⁾	Gewicht für Prüfungsgesamtnote
6	Bachelor-Abschluss	15	2			
6.1	Bachelor-Arbeit	12	-	BA	BA	5
6.2	Bachelorseminar	3	2	SU/Ü	-	0
	gesamt	210	136			

¹⁾ Studiengangsspezifische Wahlpflichtmodule:

Es handelt sich hier jeweils um eine Modulgruppe mit mehreren Wahlpflichtmodulen, für die jeweils ECTS-Punkte bei erfolgreichem Abschluss des jeweiligen Moduls erworben werden. Insgesamt müssen die in der SPO definierten ECTS-Punkte je Gruppe erworben werden.

Wahlpflichtmodule zur Vermittlung von Fach-/Methodenkompetenzen haben einen engen fachlichen Bezug zum Studiengang und dienen der Aneignung von Fach- und Methodenkompetenzen auf ausgewählten Gebieten (vgl. HQR vom 16.02.2017).

Wahlpflichtmodule zur Vermittlung von Sozial-/Selbstkompetenzen dienen der Vermittlung und Vertiefung fachübergreifender Kompetenzen und Qualifikationen (vgl. HQR vom 16.02.2017).

Die detaillierten Qualifikationsziele der wahlobligatorischen Module ergeben sich aus den jeweiligen Modulbeschreibungen.

²⁾ Die Modulprüfungen können über ein Bonussystem auf freiwilliger Basis ergänzt werden (s. Allgemeine Studien- und Prüfungsordnung (ASPO) der OTH Amberg-Weiden).

Anlage 2: Bestätigung der Eignung für den Bachelorstudiengang Digital Design

Bewertungsschema für Eignungsfeststellungsverfahren nach §4

BewerberIn Name, Vorname _____

Bewertung Eignungsprüfung

Teil 1: Vorauswahl auf Basis eingereicherter Arbeitsproben zu vorgegebenem Thema

Kriterium	Ergebnis	Anmerkung
Grundlegend künstlerische Begabung und Eignung vorhanden?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	

Falls Ergebnis Teil 1: ja

Teil 2: Praktische Prüfung mit Prüfungsgespräch

Format/Kriterium	Note	Gewichtung	Anmerkung
praktisch/künstlerische Prüfungsaufgaben manuelle Fertigkeit, Ideenfindung und Variationsbreite, Konzeptentwicklung und visuelle Umsetzung		70%	
Prüfungsgespräch künstlerisch/gestalterisches Grundwissen, Kommunikations- und Argumentationsfähigkeit, allgemeines Interesse		30%	

Gesamtnote

Zulassung möglich?

ja nein

Amberg, den _____

Unterschrift der Auswahlkommission