

Ausbildungsvertrag

FÜR VOLLZEITAUSBILDUNGEN

mit der GAMES ACADEMY GmbH, vertreten durch den Geschäftsführenden Gesellschafter Thomas Długaiczky.



PERSÖNLICHE DATEN DES TEILNEHMERS

[BITTE IN BLOCKSCHRIFT AUSFÜLLEN!]

NAME, VORNAME: weiblich männlich

STRASSE: GEBURTSDATUM:

PLZ: ORT: GEBURTSORT:

TELEFON: E-MAIL:

WAHL DER AUSBILDUNG

[ZUTREFFENDES BITTES ANKREUZEN]

- DIGITAL ART DAUER 24 MONATE
- GAME PROGRAMMING DAUER 24 MONATE
- GAME PRODUCTION DAUER 24 MONATE
- GAME DESIGN DAUER 12 MONATE

- GAME DESIGN KOMBINIERT MIT
 - ...DIGITAL ART DAUER 30 MONATE
 - ...GAME PROGRAMMING DAUER 30 MONATE
 - ...GAME PRODUCTION DAUER 30 MONATE

ANFANG: SOMMERSEMESTER / JAHR:
 WINTERSEMESTER / JAHR:

STANDORTWAHL: Berlin Frankfurt am Main
ZAHLUNGSART: pro Semester (Zahlweise A) monatlich (Zahlweise B)

Daraus ergibt sich für die gewählte Ausbildung folgende Gebühr: (Bitte angehängte Gebührenordnung lesen und entsprechend ausfüllen!):

ZAHLWEISE A Gesamtbetrag*: **ZAHLWEISE B** Gesamtbetrag*:

* Hier den Gesamtbetrag der gewählten Ausbildung/en eintragen, inklusive Verwaltungsgebühr und Prüfungskosten, exklusive Bewerbungsgebühr von 45 EUR.

Bei gewählter monatlicher Zahlungsart bitte **umseitige Einzugsermächtigung** beachten.

Ein Semester umfasst mindestens 18 Semesterwochen und eine Prüfungswoche innerhalb von 6 Monaten. Eine Semesterwoche Vollzeit umfasst mindestens 20 Unterrichtseinheiten á 45 Minuten. Die gewählte Ausbildung startet unter dem Vorbehalt, dass die Mindestteilnehmerzahl von 5 Personen erreicht wird.

Widerrufsbelehrung: Sie können Ihre Vertragserklärung innerhalb von zwei Wochen ohne Angabe von Gründen in Textform (Brief, Fax, Email) widerrufen. Die Frist beginnt mit der Aushändigung des beidseitig unterschriebenen Ausbildungsvertrags nach dem Bewerbungsgespräch. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt der rechtzeitige Widerrufsversand. Der Widerruf ist an den Berliner Sitz der GAMES ACADEMY GmbH zu senden.

Ich bestätige mit meiner Unterschrift den Vertragsinhalt sowie die AGB, Gebührenordnung, Haus- und Prüfungsordnung zur Kenntnis genommen und verstanden zu haben. Bei minderjährigen Teilnehmern ist die Einwilligung des gesetzlichen Vertreters erforderlich.

ORT, DATUM: UNTERSCHRIFT DES BEWERBERS:

ORT, DATUM: UNTERSCHRIFT DES GESETZLICHEN VERTRETERS:

ORT, DATUM: UNTERSCHRIFT GAMES ACADEMY GMBH:

GAMES ACADEMY™ GmbH
Anerkannte Ergänzungsschule
in privater Trägerschaft
www.games-academy.de
info@games-academy.de

Geschäftsführender Gesellschafter:
Thomas Długaiczky
HRB 95361b
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg

Standort Berlin:
Rungestraße 20
D-10179 Berlin
Tel. +49 (0) 30 29 77 91 20
Fax. +49 (0) 30 29 77 91 50

Zweigniederlassung Frankfurt:
Hanauer Landstraße 146
D-60314 Frankfurt am Main
Tel. +49 (0) 69 42 69 64 60
Fax. +49 (0) 69 42 69 64 62

Bankverbindung:
IBAN: DE37 1009 0000 7270 7980 09
BIC: BEVODE33
Berliner Volksbank



Einzugsermächtigung (Nur bei monatlicher Zahlungsart ausfüllen): Ich habe mich für die monatliche Zahlungsart entschieden und zahle somit die Studiengebühr für die Dauer der Ausbildung jeweils zum 1. eines jeden Monats. Hierzu beauftrage ich die GAMES ACADEMY GmbH bis auf Widerruf, die fälligen Kursgebühren von meinem nachstehenden Konto abzubuchen.

Hinweis: Ich kann innerhalb von 8 Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrags verlangen. Für Auslandsstudenten gelten besondere Zahlungsbedingungen. Rufen Sie uns an unter +49 (0)30 29 77 91 20.

GA Gläubiger-Identifikationsnummer: DE62ZZZ00000473765 | **Mandatsreferenz:** Wird separat erteilt

VORNAME UND NAME DES **KONTOINHABERS:**

.....

STRASSE:

.....

PLZ UND ORT:

.....

BANK:

BIC:

|

.....

IBAN:

DE

|

|

|

|

|

.....

ORT, DATUM:

UNTERSCHRIFT DES **BEWERBERS:**

.....

ORT, DATUM:

UNTERSCHRIFT DES **KONTOINHABERS:**

.....



GAMES ACADEMY

Gebührenordnung

FÜR ALLE AUSBILDUNGEN

1. GRUNDLAGEN DER GEBÜHRENORDNUNG

Die GAMES ACADEMY ist eine Ausbildungseinrichtung in privater Trägerschaft und ein Wirtschaftsbetrieb. Mit der pünktlichen und vollständigen Zahlung Ihrer Gebühren sichern Sie sich die zugesicherten Leistungen und eine der Grundlagen für Ihren Karriereerfolg.

In den Kursgebühren sind die Kosten für die Teilnahme an den Vorlesungen, Nutzung der Techniklabore mit entsprechender Hard- und Software, Ausbildungsmaterialien, Nutzung der Media- und Handbibliothek, Teilnahme an Sonderveranstaltungen, Kosten für Seminarveranstaltungen und Trainings enthalten.

Bitte nutzen Sie im Vorfeld die umfangreichen Beratungsmöglichkeiten der GAMES ACADEMY Ausbildungsberatung, um Ihren eigenen Finanzplan für die Studiendauer zu gestalten. Sollte es wider Erwarten zu Zahlungsproblemen kommen, wenden Sie sich bitte rechtzeitig an die Studienleitung. Keine Sorge: In fast allen Fällen können Lösungen für zeitweilige Engpässe gefunden werden, damit wir gemeinsam mit Ihnen Ihr Ausbildungsziel erreichen.

2. GEBÜHRENSTRUKTUR AN DER GAMES ACADEMY

Alle Ausbildungen	Semesterzahlung	Monatliche Zahlung
Grundgebühren	je Semester 4.930 Euro	monatlich 795 Euro
Einmalzahlung		einmalig 1.950 Euro
Kosten für Anmeldung	einmalig 250 Euro	einmalig 250 Euro
Prüfungsgebühren	je Semester 225 Euro	je Semester 225 Euro
Gesamtkosten 1. Semester	5.405 Euro	6.400 Euro
Kosten jedes weitere Semester	5.155 Euro	4.995 Euro
Gesamtkosten 2 Semester	10.560 Euro	11.395 Euro
Gesamtkosten 4 Semester	20.870 Euro	21.385 Euro
Gesamtkosten 5 Semester	26.025 Euro	26.380 Euro

Gebührebnachlässe und Stipendien

Nachlass für kombinierte Ausbildungen	1.000 Euro Rabatt im letzten Semester der 2. Ausbildung.
Nachlass für Frühzahler	Einmalig 1.000 Euro bis 90 Tage vor Start der Ausbildung bei Semesterzahlung.
Nachlass für Vollzahler	Bitte sprechen Sie mit der Ausbildungsberatung wegen Sonderkonditionen.
Stipendien	Bitte informieren Sie sich nach unseren jährlichen Stipendienprogrammen für Vollstipendien, Teilstipendien, Fachbereichs- und Unternehmensstipendien für besondere Talente.
Förderung über den Bildungsgutschein	Die Zahlungsweise auf dem Vertrag bitte offen lassen und die Ausbildungsberatung informieren.
Bewerbungsgebühr	45 Euro, wird für das Bewerbungsgespräch erhoben und bar entrichtet.
Nachprüfungsgebühr	Jede Nachprüfung wird mit 45 Euro berechnet.

Die Gebühren werden grundsätzlich EINE WOCHE vor dem angekündigten Start des Studienprogramms fällig. Das gilt auch für die Einmalzahlung bei monatlicher Zahlungsweise. Das bedeutet, die Gebühren müssen auf dem auf der Rechnung angegebenen Konto eingegangen sein. Rechnen Sie bitte mit drei Werktagen Laufzeit für die Überweisung.

3. PRÜFUNGS- UND PROJEKTABNAHMEN

- Es werden maximal 10 Prüfungstage im Semester durchgeführt.
- Die Kosten für die Prüfungen und Projektarbeiten betragen pauschal 225 EUR pro Semester. Minderung oder Rückzahlung bei Nichtteilnahme, nicht erfolgter Zulassung oder Versäumnis erfolgt nicht.
- In den Prüfungsgebühren und Projektarbeiten sind enthalten: Kosten für Prüfer, Vorbereitung, Abnahme und Korrektur der Prüfungen, besonderes Prüfungsmaterial, Konsultationen nach Maßgabe der Fachdozenten, Aufwand für mündliche Prüfungen.
- Nachprüfungen sind grundsätzlich kostenpflichtig. Pro Nachprüfung werden mindestens 45 EUR erhoben.

5. NEBENKOSTEN FÜR LEHRBÜCHER UND LEHRMATERIAL

Die individuellen Kosten für Lehrbücher, Lehrmaterial und Messebesuche sowie Studienreisen sind nicht in den Grundgebühren enthalten und können bis zu 300 EUR pro Semester betragen. Die notwendige Auswahl an Fachbüchern, Materialien u. ä. wird durch die Fachdozenten empfohlen bzw. festgelegt.

6. ÜBERSICHT ÜBER DAS STIPENDIENPROGRAMM DER GAMES ACADEMY

VOLLSTIPENDIEN

Es werden die Ausbildungsgebühren übernommen. Bezahlt werden müssen die Prüfungsgebühren in Höhe von 225 Euro pro Semester sowie alle Nebenkosten laut Gebührenordnung. Bitte fragen Sie bei der Ausbildungsberatung nach Verfügbarkeit oder informieren Sie sich auf der Webseite.

TEILSTIPENDIEN

Es werden 50 % der Ausbildungsgebühren übernommen. Bezahlt werden müssen die Prüfungsgebühren in Höhe von 225 Euro pro Semester sowie alle Nebenkosten laut Gebührenordnung.

UNTERNEHMENSSTIPENDIEN

Je nach Unternehmen werden unterschiedliche Anteile der Gebühren übernommen. Derzeit noch offen, aktuelle News-Meldungen verfolgen Sie auf games-academy.de oder fragen bei der Ausbildungsberatung nach.

FACHBEREICHsstIPENDIEN

Bestimmte Fachbereiche schreiben eigenständig Stipendien aus. In der Regel sind das Teilstipendien, die Prüfungsgebühren in Höhe von 225 Euro pro Semester und die Nebenkosten laut Gebührenordnung müssen durch den Studierenden getragen werden.

7. SOFT- UND HARDWARENUTZUNG

Wir kennen die Tools von morgen nicht. Wir wissen nur, mit welchen Tools die Studierenden an der Games Academy seit dem Jahr 2000 gearbeitet haben und in aktuellen Versionen teilweise heute arbeiten. Was wir wirklich im Einsatz haben, hängt von der jeweiligen technischen Entwicklung ab. Klar ist eines: Wir setzen immer eine möglichst breite und moderne Palette an Technologien ein, um unsere Studierenden optimal auf die Berufswelt vorzubereiten. Bei den Projekten entscheiden die Teams, welche Tools eingesetzt werden. Manchmal ist das auch die selbstgeschriebene Engine! Verwendete Technologien, Hard- und Software in alphabetischer Reihenfolge:

3Ds Max 3D Modeling und -Animation

After Effects Effekt Tool für Animationsfilm

Alternate Computer Verschiedene Geräte Generationen

Apple Computer Mac OS X

Apple TV iOS SDK

BitEngine DS für NintendoDS 3D / Game Engine der Firma BitField (Berlin) für Nintendo DS

Blender 3D Software Paket

Clickteam Fusion Game Creation Tool

Corona SDK Game- / 3D Engine

CryEngine 3D Engine der Firma Crytek

Dell Alienware Computer Verschiedene Geräte Generationen

Dell Computer Verschiedene Geräte Generationen

DirectX Programmierschnittstelle

Dolphins SDK für GameCube Software Development Kit

GameMaker / GameMaker: Studio Game- / Grafik Engine (Integrierte Entwicklungsumgebung)

Git Revision Control

HTC ONE M8 Android SDK

iPad iOS SDK

iPad Mini iOS SDK

iPhone iPhone SDK

Kinect SDK Xbox Controller SDK

Managlore TBA

Maya 3D Modeling und -Animation

Microsoft Access Datenbanken

Microsoft Excel Tabellenkalkulation und Diagramme

Microsoft Outlook Email und Kalender-Verwaltung

Microsoft Projekt Planungssoftware

Microsoft Visio Flow Chart & Diagram Software

Microsoft Word Textverarbeitung

Mono Develop Programmier Umgebung

MSI Gaming Laptops Microsoft Windows

Mudbox Sculpting / 3D Modeling

Multimedia Fusion Game Creation Tool

Nebula Device Engine 3D Game Engine

NintendoDS DevKit Development Kit

Novodex / Nogredex 3D Physik Engine

Oculus VR, The Rift VR System mit Brille

OGRE 3D Engine 3D Game Engine

Photoshop Standard 2D Grafiksoftware

Raknet Netzwerk Engine

ShaderTool Shader Creation Tool

Sunray und Sunray II Engine TBA

SVN Revision Control

Torque 3D 3D Game Engine

UDK – Unreal Development Kit seit Unreal Engine Version 3

UE4 Unreal Engine Version

UE4 Blueprints Node-based Interface und Script Level Event Maker für Unreal Engine

Unity/Unity 3D Game-/Grafik Engine (Integrierte Entwicklungsumgebung)

Unity für die WiiU 3D Game Engine

Virtools 3D Engine

Vision Engine der Firma Trinigy 3D Game Engine

Visual Studio Programmier Umgebung

WWise Sound Engine

XNA Microsoft Entwicklungsumgebung

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

STAND MAI 2013

1. Geltungsbereich

Für die Vertragsbeziehung zwischen der GAMES ACADEMY GmbH, nachfolgend „ACADEMY“ genannt und den Studierenden oder dem Studierenden, nachfolgend „Studierende“ genannt, gelten die nachfolgenden allgemeinen Geschäftsbedingungen in ihrer zum Zeitpunkt des Abschlusses des Ausbildungsvertrages gültigen Fassung, die Hausordnung, die Prüfungsordnung, die Gebührenordnung und die weiteren Vertragsunterlagen. Abweichende Bedingungen des Studierenden werden nicht anerkannt, es sei denn, die ACADEMY stimmt ihrer Geltung ausdrücklich und schriftlich zu.

2. Ausbildungsantrag und Zulassung

- 2.1 Der Studierende muss sich um eine Zulassung zur Ausbildung bewerben, wenn in den Ausschreibungen nichts anderes angegeben ist. Mit der Bewerbung gibt der Studierende ein verbindliches Angebot zum Abschluss eines Ausbildungsvertrages ab. Der Studierende erhält daraufhin eine Anmeldebestätigung, die noch keine Annahme der ACADEMY darstellt.
- 2.2 Die Annahme des Vertrages durch die ACADEMY erfolgt durch Übersendung einer Annahmeerklärung oder spätestens durch Übersendung des Zulassungsbescheides.
- 2.3 Nimmt die ACADEMY das Angebot zum Abschluss eines Ausbildungsvertrages vor der Durchführung einer erforderlichen Aufnahmeprüfung an, entfällt der Ausbildungsvertrag wieder, wenn die Aufnahmeprüfung nicht vor Semesterbeginn bestanden wird (auflösende Bedingung).

3. Leistungsumfang

- 3.1 Die konkrete Zusammenstellung der Kurse und Unterrichtseinheiten ergibt sich aus der Anmeldebestätigung, den dazugehörigen Unterlagen und ggf. schriftlich vereinbarter Nachträge. Im Programmpreis nicht enthalten sind: Kosten für das Lehrmaterial und Prüfungen, sämtliche Eintrittspreise, Reisekosten, alle anfallenden Kosten bei Besichtigungen und sonstigen Ausflügen.
- 3.2 Die Leistungen sind die Teilnahme an den Vorlesungen, Seminaren, Trainings und Projekten, Nutzung der Techniklabore mit entsprechender Hard- und Software, Ausbildungsmaterialien. Für die Teilnahme an Sonderveranstaltungen (Kosten für Eintritt, Transport) können zusätzliche Kosten entstehen.
- 3.3 Dem Studierenden werden (je nach Programminhalt) grundlegende und spezialisierte Kenntnisse branchenspezifischer Technologien und/oder künstlerische Methoden zur Erstellung der Inhalte für Computer- und Videospiele in den jeweiligen Spezialisierungen vermittelt. Notwendiges fachübergreifendes und allgemeines Wissen wird überprüft, aufgefrischt und erweitert.
- 3.4 Der Unterricht kann teilweise oder vollständig in englischer Sprache erfolgen.
- 3.5 Die ACADEMY behält sich ausdrücklich Dozentenwechsel, Änderungen der Ausgestaltung, des Ablaufes und der Ausbildungsprogramme, Lehrveranstaltungen, sonstiger Veranstaltungen und Aktivitäten und des Veranstaltungsortes vor.
- 3.6 Aus Gründen, welche die ACADEMY nicht zu vertreten hat – z. B. Ausfall von Transportmitteln, Arbeitskampf, Unruhen – oder aus sonstigen wichtigen Gründen (z. B. Ausfall von Dozenten) können Unterrichtseinheiten im Einzelfall verlegt werden. In einem solchen Fall wird die ACADEMY den Studierenden unverzüglich hierüber informieren.
- 3.7 Wenn die in dem Vertrag angegebenen Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht oder im Verlauf der Ausbildung unterschritten wird, behält sich die ACADEMY vor, das Programm abzusagen, zu verkürzen oder zu verschieben. Auch in einem solchen Fall wird die ACADEMY den Studierenden hierüber informieren. Ein abgesagtes oder verkürztes Programm kann an der abgebrochenen oder verkürzten Stelle wieder aufgenommen werden, wenn die ACADEMY dieses Programm erneut durchführt.

4. Preise

Die Preise ergeben sich aus der jeweils zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses geltenden Preisliste, die dem Vertrag anliegt. Soweit in dem Vertrag Preise angegeben sind, gehen diese vor. Alle Preise sind in EUR angegeben und enthalten keine Umsatzsteuer. Soweit im Einzelfall Umsatzsteuerpflicht besteht, wird die Umsatzsteuer zusätzlich angegeben.

5. Zahlungsbedingungen

- 5.1 Die Zahlung der Verwaltungsgebühr ist sofort nach dem Erhalt der entsprechenden Rechnung und der Programmunterlagen zu entrichten. Zahlungen für Prüfungen sind jeweils vor der Prüfung nach Erhalt der Rechnung fällig.
- 5.2 Die Zahlungen der Grundgebühr werden grundsätzlich semesterweise fällig. Die Höhe der Grundgebühr wird durch die geltende Gebührenordnung geregelt. Die Zahlung der Grundgebühr kann des Weiteren monatlich im Voraus getätigt werden. In diesem Fall wird dem Studierenden ein zusätzliches Entgelt für den erhöhten Verwaltungsaufwand für die monatliche Zahlung berechnet, dessen Höhe die aktuell geltende Gebührenordnung regelt.
- 5.3 Soweit kein Bankeinzug vereinbart ist, haben Zahlungen durch Banküberweisung zu erfolgen.
- 5.4 Kommt der Studierende mit seiner Zahlungspflicht ganz oder teilweise in Verzug, so hat er – unbeschadet aller Rechte der ACADEMY – ab diesem Zeitpunkt Verzugszinsen in Höhe von 5 Prozentpunkten über dem Basiszins der Europäischen Zentralbank zu zahlen, soweit die ACADEMY nicht einen höheren Schaden nachweist.
- 5.5 Bei nicht fristgemäßer Zahlung der Gebühren ist die ACADEMY berechtigt, dem Studierenden die Programmteilnahme bis zur Zahlung der Gebühr zu verweigern.

6. Einstweilen Frei

7. Nichtinanspruchnahme von Leistungen

Bei vorzeitigem Abbruch des Programms, freiwilliger Abmeldung oder ganz oder teilweise Nichterscheinen des Studierenden kann der Studierende für den nicht in Anspruch genommenen Unterricht keine Rückerstattung der Vergütung verlangen. Es sei denn, das Fernbleiben ist von der ACADEMY zu vertreten. Der Anspruch auf die noch nicht gezahlte Vergütung bleibt bestehen. Soweit die ACADEMY durch die Nichtinanspruchnahme etwas eingespart haben sollte, ist dies von der Vergütung abzuziehen.

8. Einhaltung der Hausordnung

Studierende haben den guten Ruf der Schule zu wahren und mit Fleiß und Arbeit an sich selbst die Ausbildung zu fördern. Sie haben zu berücksichtigen, dass die emotionalen Spannungen der kreativen Arbeiten besonderen Respekt untereinander verlangen.

9.a) Kündigung

- 9.a) 1 Das Ausbildungsverhältnis kann von beiden Seiten mit einer Frist von 3 Monaten zum Ende eines jeden Semesters – frühestens aber zum Ende des zweiten Semesters – ordentlich gekündigt werden.
- 9.a) 2 Eine Kündigung aus wichtigem Grund bleibt für beide Parteien unberührt. Ein wichtiger Grund liegt z. B. vor, wenn:
 - sich eine Partei grob vertragswidrig verhält.
 - der Studierende sich wiederholt schlecht benimmt, z. B. andere Personen bedroht, beleidigt oder übel nachredet, oder bei der Durchführung eines Kurses in einer Weise stört, die den Ausbildungsbetrieb erheblich beeinträchtigt.
 - die Erfüllung des Vertrages aus Gründen unmöglich wird, die die andere Partei nicht zu vertreten hat und ein Festhalten am Vertrag nicht mehr zuzumuten ist.

- der Studierende aus der selbstverantwortlichen Entscheidung anerkennt, dass ihm für den begonnenen Unterricht Eignung oder Neigung fehlen. Dieser Grund kann in den ersten 6 Wochen nach Ausbildungsbeginn geltend gemacht werden und zieht eine Anrechnung von 20 % der Kosten der Studiengebühren der ersten beiden Semester der Ausbildung nach sich. Näheres ergibt sich aus der Gebührenordnung. Anmeldegebühren und Bewerbungsgebühren werden nicht erstattet.
- der Studierende schwerwiegend gegen die Hausordnung verstößt.

9.a) 3 Die ACADEMY kann den Ausbildungsvertrag einseitig vorzeitig kündigen, wenn der Studierende offensichtlich nicht in der Lage ist, das Ziel des Ausbildungsprogramms zu erfüllen.

9.b) Kündigung bei Workshops, Weiterbildungen und sonstigen Kurzprogrammen

9.b) 1 Kündigung bei Workshops, Weiterbildungen und sonstigen Kurzprogrammen mit einem Umfang von unter 120 Unterrichtseinheiten à 45 min.

9.b) 2 Beginn der Ausbildung ist der Tag der ersten Lehrveranstaltung 0 Uhr. Fristen werden immer in Kalendertagen gerechnet. Beispiel: Bei 7 Kalendertagen vor dem 10. eines Monats ist die Frist mit Eingang bis zum 2. des Monats 24 Uhr gewahrt.

9.b) 3 Alle Kündigungen müssen schriftlich erfolgen. Als schriftlich zählen: Brief, Fax und E-Mail. E-Mails mit Angabe des vollständigen Namens, der Adresse und einer Rufnummer. Gründe für die Kündigung müssen nicht benannt werden.

- Kündigung von o. g. Ausbildungsverträgen innerhalb einer Frist von 30 Tagen vor Beginn der Ausbildung: Innerhalb dieser Frist werden die Gebühren abzgl. einer angemessenen Verwaltungsgebühr zurückerstattet. Die Höhe der Verwaltungsgebühr beträgt 10 % der Gebühren.
- Kündigung von o. g. Ausbildungsverträgen innerhalb einer Frist von 14 Tagen vor Beginn der Ausbildung: Innerhalb dieser Frist werden die Gebühren abzgl. von Stornierungskosten zurückerstattet. Die Höhe der Stornierungskosten betragen 50 % der Gebühren.
- Kündigung bzw. Nichtantritt bei o. g. Lehrveranstaltungen nach Beginn: Nach Beginn der Lehrveranstaltung ist keine Rückzahlung der vollständigen Gebühren möglich. Gleiches gilt für Nichtantritt.
- Der den Rücktritt erklärende Teilnehmer kann sich von diesen Zahlungen jedoch befreien, wenn er einen Ersatzteilnehmer stellt, soweit die ACADEMY der Teilnahme dieser Ersatzperson nicht aus wichtigem Grund widerspricht.

10. Haftung

10.1 Die ACADEMY haftet uneingeschränkt nach Maßgabe der gesetzlichen Bestimmungen für Schäden des Studierenden, die durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten der ACADEMY oder seiner Erfüllungsgehilfen verursacht worden sind. Das Gleiche gilt für Personenschäden und Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz.

10.2 Im Übrigen ist die Haftung der ACADEMY für Schadensersatzansprüche – gleich aus welchem Rechtsgrund – nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen beschränkt, soweit sich nicht aus einer, von der ACADEMY übernommenen, Garantie etwas anderes ergibt:

- Für leicht fahrlässig verursachte Schäden haftet die ACADEMY nur, soweit sie auf der Verletzung vertragswesentlicher Pflichten (Kardinalpflichten) beruhen. Kardinalpflichten sind solche Vertragspflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglichen und auf deren Einhaltung der Studierende vertrauen durfte.
- Soweit die ACADEMY hiernach für einfache Fahrlässigkeit haftet, ist die Haftung der ACADEMY auf den typischerweise vorhersehbaren Schaden beschränkt.

10.3 Für leicht fahrlässig verursachte Verzögerungsschäden ist die Haftung von der ACADEMY auf den typischerweise vorhersehbaren Schaden, maximal jedoch 5 % des in dem betroffenen Vertrag vereinbarten Gesamtpreises beschränkt.

10.4 Die Bestimmungen des vorstehenden Absatzes gelten entsprechend auch für eine Begrenzung der Ersatzpflicht für vergebliche Aufwendungen (§ 284 BGB).

10.5 Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten auch zugunsten von Erfüllungsgehilfen der ACADEMY. Die Haftung nach 10.2 Nr. 1 gelten auch für die Erfüllungsgehilfen und gesetzlichen Vertreter der ACADEMY.

11. Versicherungspflicht

11.1 Der Studierende ist verpflichtet, für die gesamte Dauer an der ACADEMY eine Krankenversicherung und eine private Haftpflichtversicherung abzuschließen.

11.2 Eine Versicherung seitens der ACADEMY erfolgt nicht.

12. Nutzungsrechte

12.1 Im Rahmen der Ausbildung erhält der Studierende Zugang zu vertraulichen Technologien und Neuentwicklungen der Computerspielindustrie. Voraussetzung für eine Nutzung dieser Technologien durch die ACADEMY ist, dass diese Technologien vertraulich bleiben. Die ACADEMY und die Studierenden sind außerdem zahlreichen Einschränkungen hinsichtlich der Nutzung der Arbeitsergebnisse unterworfen. Programmbestandteile oder Arbeitsergebnisse, die mit Ausbildungssoftware oder unter Verwendung von Programmteilen oder Werken, die Rechten Dritter unterliegen, erstellt wurden, dürfen nicht zu kommerziellen Zwecken verwendet oder veröffentlicht werden, es sei denn es liegt eine ausdrückliche Genehmigung aller beteiligten Rechteinhaber (also auch derjenigen, die Ausbildungssoftware oder Programmmodule zur Verfügung stellen) vor. Um Zugang zu diesen Technologien zu erhalten und um eine Ausbildung an modernster Hard- und Software bereitzustellen ist - eine umfassende Rechteeinräumung an die ACADEMY bzw. eine Einschränkung der Nutzungsrechte des Studierenden aller in der Schule geschaffenen Werke entsprechend der Regelungen der betreffenden Dritten erforderlich.

12.2 Der Studierende überträgt der ACADEMY mit dinglicher Wirkung hiermit die ausschließlichen, zeitlich und räumlich unbegrenzten Nutzungsrechte an sämtlichen Werken, die im Rahmen der Ausbildung an der ACADEMY geschaffen wurden. Die Übertragung bezieht sich auf alle Rechte an diesen Werken, die dem Studierenden zustehen oder zufallen. Soweit die Rechte gesamthänderisch gebunden sind (z. B. bei Miturhebern oder Werkverbindung) willigt der Studierende in die Übertragung an die ACADEMY ein.

12.3 Der Studierende kann die Freigabe der Nutzungsrechte für Werke verlangen, wenn die Hersteller der darauf basierenden Technologien und die Rechteinhaber aller genutzten Werke der Veröffentlichung ebenfalls zustimmen oder die Werke/Werkeile von der vertraulichen Technologie und den benutzten Werken getrennt verwertet werden können oder sonst der Grund für die Übertragung an die ACADEMY weggefallen ist. Das ist z. B. bei selbst geschriebenen Sprachtexten oder entwickelten Charakteren und Zeichnungen i.d.R. der Fall. Vervielfältigungen und Dateien, die mit auf Ausbildungszwecke beschränkt lizenzierter Ausbildungssoftware verfasst wurden, werden allerdings nur mit Zustimmung der jeweiligen diesbezüglichen Rechteinhaber herausgegeben.

13. Andere Vertragsinhalte

13.1 Bestandteil des Vertrages sind auch die Gebührenordnung, die Prüfungsordnung und die Hausordnung, die diesem Vertrag beiliegen.

14. Verbindlichkeit der Bestimmungen und Verträge

14.1 Der Vertrag bleibt auch bei rechtlicher Unwirksamkeit einzelner Punkte in seinen übrigen Teilen verbindlich.

14.2 Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

Hausordnung der GAMES ACADEMY

STAND MAI 2013

1. Unterrichtszeiten

- 1.1 Der Lehrbetrieb der GAMES ACADEMY findet für alle Studierenden in den Vollzeitkursen Montag bis Freitag, von 09.00 Uhr bis 16.30 Uhr statt.
- 1.2 Die Unterrichtseinheiten sind wie folgt:
09.00 h – 09.45 h 1 UE
09.45 h – 10.30 h 2 UE
10.30 h – 10.45 h Pause
10.45 h – 11.30 h 3 UE
11.30 h – 12.15 h 4 UE
12.15 h – 13.15 h Pause
13.15 h – 14.00 h 5 UE
14.00 h – 14.45 h 6 UE
14.45 h – 15.00 h Pause
15.00 h – 15.45 h 7 UE
15.45 h – 16.30 h 8 UE
- 1.3 Änderungen in der Zeitplanung dürfen nur von Dozenten in Absprache mit dem Kursmanagement durchgeführt werden.
- 1.4 Es kann samstags Unterricht gegeben werden.
- 1.5 Sollte 10 Minuten nach Unterrichtsbeginn keine Lehrkraft erschienen sein, so ist unverzüglich die Standortleitung zu informieren.
- 1.6 Eine Unterrichtsstunde dauert 45 Minuten. Dies kann verlängert oder verkürzt werden, wenn dies im Rahmen des Unterrichts erforderlich ist.
- 1.7 Für Teilzeitkurse gelten die Unterrichtszeiten, wenn nicht anders geregelt.

2. Anwesenheitspflicht

- 2.1 Jeder Studierende hat eine grundsätzliche Anwesenheitspflicht. Für das Erreichen des Ausbildungsziels ist eine Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen notwendig.
- 2.2 Die Anwesenheit wird für alle Studierenden erfasst.
- 2.3. Abweichende Regelungen für die Teilnahme an Lehrveranstaltungen können in den Prüfungsordnungen geregelt werden.

3. Versäumnis des Unterrichts

- 3.1 Ein Fernbleiben durch Erkrankung muss durch ein ärztliches Attest nachgewiesen werden.
- 3.2 Bei Erkrankung eines Studierenden wird die Standortleitung am gleichen Tag informiert.
- 3.3 Einfaches Unwohlsein berechtigt nicht zum Fernbleiben vom Unterricht.
- 3.4 Bei Eintritt eines unvorhergesehenen Ereignisses ist unverzüglich die Standortleitung zu informieren. Eine schriftliche Begründung (E-Mail) für das Fernbleiben ist innerhalb von drei Tagen nachzureichen.

4. Kleidung und Auftreten

- 4.1 Der Umgangston zwischen Studierenden und Lehrpersonal, den Mitarbeitern und Gästen der GAMES ACADEMY ist von gegenseitigem Respekt gekennzeichnet.
- 4.2 Kritik wird höflich und sachlich geäußert.
- 4.3 Es wird in der GAMES ACADEMY auf saubere und ordentliche Kleidung geachtet. Zerschlissene, verschmutzte und stark beschädigte Kleidung ist zu vermeiden.

5. Technik

- 5.1 Der Umgang mit der Technik erfolgt sorgsam und fachgerecht.
- 5.2 Defekte und Beschädigungen sind umgehend der Standortleitung mitzuteilen.
- 5.3 Die Installation von Programmen und Veränderungen erfolgen

grundsätzlich nur in Abstimmung mit dem Dozenten oder der Standortleitung.

- 5.4 Studierende haften für Beschädigungen, die durch unsachgemäßen Umgang oder Veränderungen an den Systemen verursacht werden.
- 5.5 Die Rechner und das Internet dürfen nur zu Studienzwecken und zur persönlichen Kommunikation genutzt werden.
- 5.6 Näheres regelt die IT-Richtlinie der GAMES ACADEMY.

6. Pausenverordnung

- 6.1 In den Aufenthaltsräumen steht den Studierenden Trinkwasser zur Verfügung. Sonstige Getränke werden von den Studierenden selbst bezahlt.
- 6.2 Für die Einnahme von Speisen sind die Aufenthaltsräume oder Küchen zu nutzen. Getränke sind an den Computerarbeitsplätzen in verschließbaren Flaschen zu halten.
- 6.3 Das Rauchen ist in den Schulungs- und Aufenthaltsräumen, in den Fluren und Aufgängen der GAMES ACADEMY nicht erlaubt.
- 6.4 Verlassen Studierende die GAMES ACADEMY, entfällt die Aufsichtspflicht.
- 6.5 Der Konsum von Alkohol und Drogen vor und während der Lehrzeit sowie in den Pausen ist untersagt.

7. Ordnungsvorschriften

- 7.1 Spezielle Fachraumordnungen sind zu beachten und ihnen ist Folge zu leisten.
- 7.2 Den Anweisungen der Standortleitung ist Folge zu leisten.
- 7.3 Jeder Studierende hat auf die Sauberkeit in der Schule und auf dem Schulhof zu achten. Ebenfalls sind die Studierenden für die Sauberkeit in den Unterrichtsräumen verantwortlich.
- 7.4 Das Mobiliar ist sorgsam und dem Zwecke entsprechend zu benutzen.
- 7.5 Reinigungspläne sind sorgfältig umzusetzen.
- 7.6 Sollte ein Studierender vorsätzlich oder grob fahrlässig Schäden herbeiführen, hat er hierfür Schadensersatz zu leisten.
- 7.7 Jeder Studierende hat auf Wertgegenstände und Geld selbst zu achten, bei Verlust wird kein Ersatz geleistet.
- 7.8 Das Mitbringen von Waffen jeglicher Art und waffenähnlichen Gegenständen ist untersagt.
- 7.9 Mobiltelefone sind während des Unterrichts auszuschalten.

8. Sprechstunden

- 8.1 Für Gespräche mit dem Standortleiter sind die ausgehängten Sprechzeiten zu nutzen.
- 8.2 Die GAMES ACADEMY hat folgende Adressen und Telefonnummern:

GAMES ACADEMY GmbH Rungestraße 20 10179 Berlin Tel.: +49 (0)30 29779120	GAMES ACADEMY GmbH Hanauer Landstraße 146 60314 Frankfurt am Main Tel.: +49 (0)69 42696460
--	---
- 8.3 Termin- sowie Kursänderungen und allgemeine Bekanntmachungen werden an den jeweiligen Klassenräumen oder Informationswänden ausgehängt und sind somit bindend.

9. Ordnungsmaßnahmen

- 9.1 Bei Verstößen gegen die Hausordnung können Ordnungsmaßnahmen verhängt werden. Diese Maßnahmen werden durch die Standortleitung oder durch sie beauftragte Personen verhängt.

9.2 Ordnungsmaßnahmen:

- Ermahnungen, Gespräche mit den Studierenden
- Mündliche oder schriftliche Abmahnung des Fehlverhaltens
- Ausschluss vom Unterricht für den Rest des Unterrichtstages oder für einen Zeitraum von maximal 14 Tagen
- Verweis der GAMES ACADEMY mit Hausverbot

9.3 Ordnungsmaßnahmen sind zulässig wenn:

- Der Studierende nachweisbar vorsätzlich in der GAMES ACADEMY gegen die Hausordnung verstößt oder Anweisungen der Standortleitung nicht befolgt.
- Der Schutz von Personen und Sachen dies erfordert.
- Der Unterricht gestört wird.
- Die Androhung der Verweisung und die Verweisung von der GAMES ACADEMY sind zulässig, wenn der Studierende im Verlauf von einem Semester mindestens an drei Unterrichtstagen dem Unterricht unentschuldigt ferngeblieben ist. Vor einer Verweisung hat eine schriftliche Abmahnung von Seiten der GAMES ACADEMY zu erfolgen.

10. Haftung

- 10.1 Die Nutzung der Dienste, Räumlichkeiten und Ausstattungen der GAMES ACADEMY einschließlich der Sportanlagen, erfolgt ausschließlich auf eigene Gefahr und eigenes Risiko der Studierenden. Die GAMES ACADEMY übernimmt keine Haftung für persönliche und materielle Schäden, die der Studierende erleidet oder verursacht. Dieser Haftungsausschluss bezieht sich auch auf Unfall, Krankheit sowie Verlust oder Diebstahl von Wertgegenständen.
- 10.2 Die Teilnahme an Ausflügen und anderen schulischen Aktivitäten geschieht auf eigene Gefahr. Bei Ausflügen und anderen schulischen Aktivitäten übernimmt die GAMES ACADEMY keinerlei Haftung für eventuelle Schäden oder Verletzungen.

11. Bekanntgabe der Hausordnung

- 11.1 Die Hausordnung und die Richtlinien für das Verhalten bei Bränden und sonstigen Gefahren werden zu Beginn eines jeden Programms in den Klassen besprochen, erläutert und durch den Studierenden schriftlich zur Kenntnis genommen.

12. Ferienzeiten und Unterrichtsfreie Tage

- 12.1 An lokalen und nationalen Feiertagen, sowie Sonntagen findet, sofern nicht anders vermerkt, kein Unterricht statt.
- 12.2 Ferienzeiten in den einzelnen Semestern werden rechtzeitig angekündigt.

Prüfungsordnung der GAMES ACADEMY

FÜR DIE AUSBILDUNG GAME DESIGN – GÜLTIG SEIT DEM 01.09.2003 (FASSUNG VOM 01.04.2016)

§ 1 Ziel der Ausbildung und der Prüfungen

- (1) Das Programm Game Design vermittelt fachliches, theoretisches und praktisch-methodisches Wissen, Kenntnisse und Fähigkeiten für berufliche Tätigkeiten im Bereich technischer und interaktiver Medien.
- (2) Zugangsvoraussetzungen für die Ausbildung ist mindestens ein erfolgreicher Abschluss der Realschule [1].
- (3) Mit den Prüfungen soll nachgewiesen werden, dass der Studierende die in den Modulen unterrichteten fachlichen, theoretischen und praktischen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, die den Lernzielen der Ausbildung entsprechen.

§ 2 Dauer und Aufbau der Ausbildung

- (1) Das 12-monatige Programm teilt sich in zwei Semester mit einer Dauer von jeweils 6 Monaten. Die Semester sind weiterhin in Module und Unterrichtseinheiten (Kurse) von unterschiedlicher Dauer unterteilt.
- (2) Die schriftlichen Prüfungen werden jeweils in einer Prüfungswoche zum Abschluss eines Semesters erbracht.
- (3) Sonstige Leistungskontrollen und Prüfungsarten können im Rahmen der laufenden Ausbildung erfolgen.

§ 3 Prüfungsausschuss

- (1) Die GAMES ACADEMY bildet einen Prüfungsausschuss.
- (2) Der Prüfungsausschuss besteht aus fünf Mitgliedern. Zwei Mitglieder müssen bei der GAMES ACADEMY hauptberuflich tätig sein.
- (3) Die Mitglieder müssen sachkundig sein und über eine langjährige einschlägige berufspraktische Erfahrung verfügen.
- (4) Der Prüfungsausschuss hat die Aufgabe, Prüfungsinhalte zu bestätigen, die ordnungsgemäße Durchführung der Prüfungen zu kontrollieren und bei Unstimmigkeiten in Prüfungsfragen zu entscheiden.
- (5) Der Rektor der GAMES ACADEMY führt den Vorsitz des Prüfungsausschusses. Für den Fall seiner Verhinderung ist ein Stellvertreter zu berufen.
- (6) Der Prüfungsausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder mitwirken. Er beschließt mit der Mehrheit der abgegebenen Stimmen.
- (7) Schriftliche Prüfungsaufgaben werden vom jeweils fachlich zuständigen Dozenten der GAMES ACADEMY dem Prüfungsausschuss vorgeschlagen und durch diesen bestätigt.
- (8) Mündliche Prüfungsaufgaben werden vom jeweils fachlich zuständigen Dozenten der GAMES ACADEMY und zwei Mitgliedern des Prüfungsausschusses bestätigt.
- (9) Bei Verhinderung des zuständigen Prüfers beauftragt die GAMES ACADEMY einen anderen sachkundigen Dozenten.

§ 3(a) Teilnahme von Vertretern der Berliner Senatsverwaltung

- (1) An den Prüfungen kann jederzeit ein Vertreter der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft teilnehmen.
- (2) Der Vertreter der Senatsverwaltung kann sich jederzeit unaufgefordert zu allen Fragen der Prüfung äußern.

§ 4 Art der Prüfungen und Bescheinigungen

- (1) Die Leistungen der Studierenden werden in die folgenden Arten unterteilt:

Schriftliche Prüfung (S)

Schriftliche Prüfungen werden grundsätzlich in Einzelarbeit erstellt. Die schriftlichen Prüfungen werden zum Abschluss der Semester durchgeführt.

Praxistest (PT)

In den praktischen Fächern werden einzelne Aufgaben gestellt und vom Fachdozenten zum Abschluss des Semesters geprüft und bewertet. Praxistest können in Einzel- oder in Gruppenprojekten erbracht werden.

Verteidigung Praxisprojekt (PR)

Die Projekte werden in Gruppenarbeit erstellt. Die Praxisprojekte werden in einer mündlichen Prüfung vor dem Prüfungsausschuss der GAMES ACADEMY zum Abschluss der Ausbildung verteidigt.

Referate (R)

Referate sind freiwillige oder Pflicht-Leistungsnachweise und werden durch den Prüfungsausschuss mit den jeweiligen Dozenten in Art und Umfang abgestimmt. Referate können mündlich oder schriftlich verfasst und als Leistung abgenommen werden.

§ 5 Regelung zur Einsichtnahme der Prüfungsergebnisse

Der Prüfling oder eine durch ihn beauftragte Person kann in begründeten Fällen und für einzelne Prüfungen kostenfreie Einsicht in die Prüfungsunterlagen verlangen. Dazu ist ein schriftlicher Antrag (formlos) auf Einsichtnahme von Prüfungsunterlagen mit genauer Beschreibung der Unterlagen zu stellen. Die GAMES ACADEMY wird dann einen Termin zur Einsichtnahme geben. Bei Hinweisen auf mögliche Mängel in der Bewertung ist der Rektor der GAMES ACADEMY umgehend und schriftlich zu informieren. Aufgrund der Archivierung der Prüfungsunterlagen ist eine kostenfreie Einsicht in die Prüfungsunterlagen auf 3 Monate nach dem Prüfungstermin beschränkt.

§ 6 Gliederung der Prüfungen, Ort und Dauer der Prüfungen

- (1) Art und Form der Prüfungen werden durch die jeweiligen Dozenten vorgeschlagen und durch die Prüfungskommission bestätigt und sind Anlagen der Prüfungsordnung.
- (2) Die Prüfungsleistungen werden im Rahmen der Module der Ausbildungsprogramme geprüft.
- (3) Die schriftlichen Prüfungen sowie die Verteidigung der Praxisprojekte finden in den Räumen der GAMES ACADEMY statt.
- (4) Die Dauer der Prüfungen werden auf Antrag der Fachdozenten durch den Prüfungsausschuss festgelegt. Abhängig von der Prüfungsart kann eine Prüfung 30 bis 180 Minuten umfassen.
- (5) Die Prüfungen sind nicht öffentlich. Der Prüfungsausschuss kann Zuhörer zulassen, wenn sie ein sachlich begründetes Interesse darlegen und die zu prüfende Person nicht widerspricht. Bei der Beratung und Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses ist die Anwesenheit von Zuhörern nicht zulässig.

§ 7 Durchführung der mündlichen Prüfung / Verteidigung Praxisprojekt

- (1) Die mündliche Prüfung wird unter der Leitung des Vorsitzenden des Prüfungsausschusses abgenommen. Über den Ablauf der mündlichen Prüfung ist eine Niederschrift zu fertigen, in der die Besetzung des Prüfungsausschusses, der Name der geprüften Person, die wesentlichen Gegenstände und das Ergebnis der mündlichen Prüfung festgehalten werden.
- (2) Der Prüfungsausschuss stellt das Ergebnis der mündlichen Prüfung fest. Es wird aus der umfassenden Wertung und Gewichtung der Einzelleistungen unter Berücksichtigung des Gesamteindrucks gebildet.
- (3) Weichen die Ansichten der Prüfer voneinander ab, so entscheidet der Prüfungsausschuss mit Stimmenmehrheit; bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag.
- (4) Die Prüfung gilt als bestanden, wenn mindestens 50 % der vorgegebenen Aufgaben erfüllt wurden.

[1] Oder eines vergleichbaren Abschlusses.

§ 8 Bewertung der Leistungen

- (1) Die einzelnen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Dozenten oder dem Prüfungsausschuss bewertet. Für die Bewertung von einzelnen Prüfungsleistungen und Prüfungen werden die folgenden Regeln angewendet:

Beim Erreichen von mind. 90 % der gestellten Aufgaben

Sehr gut = eine hervorragende Leistung;

Beim Erreichen von mind. 80 % der gestellten Aufgaben

Gut = eine erheblich über dem Durchschnitt liegende Leistung;

Beim Erreichen von mind. 65 % der gestellten Aufgaben

Befriedigend = eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht;

Beim Erreichen von mind. 50 % der gestellten Aufgaben

Ausreichend = eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt;

Beim Erreichen von weniger als 50 % der gestellten Aufgaben **Nicht ausreichend** = eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

- (2) Die Bewertung bezieht sich auf den Anteil der erreichten Punkte entsprechend des Prüfungsplanes. Der Prüfungsplan wird den Studierenden zu Beginn der Ausbildung übergeben.
- (3) Zum Erreichen des Ausbildungsziels müssen alle Module der Ausbildung mit mindestens 50 % der geforderten Leistung absolviert werden.
- (4) Ein Modul gilt als bestanden, wenn die Modulprüfung oder alle Einzelprüfungen des Moduls bestanden wurden.
- (5) Die Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse erfolgt anonym unter Angabe der Matrikelnummer des Studierenden nach der Prüfung.

§ 9 Fehlen, Rücktritt, Betrugsversuch, Verstoß gegen Prüfungsordnung

- (1) Eine Prüfungsleistung gilt als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet, wenn die zu prüfende Person zu dem Prüfungstermin ohne triftigen Grund nicht erscheint oder nach Beginn der Prüfung ohne triftigen Grund von der Prüfung zurücktritt.
- (2) Soweit für eine selbständige und ohne Aufsicht zu erstellende Prüfungsleistung ein Abgabetermin festgelegt ist, gilt die Prüfungsleistung als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet, wenn die Prüfungsleistung ohne triftigen Grund nicht bis zum Abgabetermin erbracht ist, der Ort der Abgabe der Prüfungsleistung oder eine der Vorschriften für die Bezeichnung oder Beschriftung von Arbeitsergebnissen oder Dateien nicht eingehalten wurden.
- (3) Der für das Versäumnis oder den Rücktritt geltend gemachte triftige Grund muss der GAMES ACADEMY oder dem Prüfungsausschuss unverzüglich schriftlich angezeigt und glaubhaft gemacht werden. Bei Krankheit ist unverzüglich ein ärztliches Attest vorzulegen.
- (4) Im Falle des Rücktritts aus triftigem Grund nach Beginn der Prüfung können bereits erbrachte Prüfungsleistungen für den nächsten Prüfungstermin anerkannt werden.
- (5) Nicht anerkannte Prüfungsleistungen gelten als nicht erbracht.
- (6) Versucht jemand das Ergebnis seiner Prüfungsleistung durch Betrug oder Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, so gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet.
- (7) Wer den ordnungsgemäßen Ablauf der Prüfung stört, kann von dem jeweiligen Prüfer oder Aufsichtsführenden von der Fortsetzung der Prüfungsleistung ausgeschlossen werden. In diesem Fall wird die Prüfungsleistung mit „nicht ausreichend“ bewertet.

§ 10 Nachholen der Prüfung

- (1) Ist die zu prüfende Person wegen Krankheit verhindert, so kann der Prüfungsausschuss eine Nachholung der Prüfung festlegen.
- (2) Wird eine Prüfung nicht bestanden, kann eine Zweitprüfung auf Antrag des Studierenden durchgeführt werden.
- (3) Auf Antrag obliegt es der Prüfungskommission, einen Studenten ausnahmsweise zu einer weiteren, dritten Prüfung zuzulassen.

§ 11 Zertifikat und Abschlussbezeichnung

- (1) Das Zertifikat erhält, wer in allen Modulen der Ausbildung eine Bewertung von mind. 50 % der geforderten Leistung erreicht hat, d. h. alle Module bestanden hat. Der Studierende erwirbt damit die Berechtigung, sich

Game Designer (GA) zu nennen.

§ 12 Prädikate der Zertifikate

- (1) Die Zertifikate werden mit einem Prädikat versehen, welches sich aus folgenden Kriterien (Prozentsatz der erbrachten Leistung) ergibt:

50 % bis 59 %: Bestanden

60 % bis 79 %: Mit Erfolg bestanden

80 % bis 89 %: Mit großem Erfolg bestanden

90 % bis 100 %: Bestanden mit Auszeichnung

- (2) Es werden die Leistungen der gesamten Ausbildung betrachtet.
- (3) Bei einer kombinierten Ausbildung werden die Ausbildungen getrennt bewertet.

§ 13 Abschlussbestimmungen

Die Prüfungsordnung tritt mit dem 1. September 2003 in Kraft und ist in der jeweiligen aktuellen Fassung gültig.

Prüfungsordnung der GAMES ACADEMY

FÜR DIE AUSBILDUNGEN DIGITAL ART, GAME PRODUCTION, GAME PROGRAMMING – GÜLTIG SEIT DEM 01.09.2003
(FASSUNG VOM 01.04.2016)

§ 1 Ziel der Ausbildung und der Prüfungen

- (1) Die Ausbildungen Digital Art, Game Production und Game Programming vermitteln fachliche, theoretische und praktisch-methodische Kenntnisse für Tätigkeiten im Bereich technischer und interaktiver Medien.
- (2) Zugangsvoraussetzungen für die Ausbildungen ist mindestens ein erfolgreicher Abschluss der Realschule [1].
- (3) Mit den Prüfungen soll nachgewiesen werden, dass der Studierende die in den Modulen unterrichteten fachlichen, theoretischen und praktischen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, die den Lernzielen der Ausbildung entsprechen.

§ 2 Dauer und Aufbau der Ausbildung

- (1) Die 24-monatigen Programme teilen sich in vier Semester mit einer Dauer von jeweils 6 Monaten. Die Semester sind weiterhin in Module und Unterrichtseinheiten (Kurse) von unterschiedlicher Dauer unterteilt.
- (2) Die schriftlichen Prüfungen werden jeweils in einer Prüfungswoche zum Abschluss eines Semesters erbracht.
- (3) Sonstige Leistungskontrollen und Prüfungsarten können im Rahmen der laufenden Ausbildung erfolgen.

§ 3 Prüfungsausschuss

- (1) Die GAMES ACADEMY bildet einen Prüfungsausschuss.
- (2) Der Prüfungsausschuss besteht aus fünf Mitgliedern. Zwei Mitglieder müssen bei der GAMES ACADEMY hauptberuflich tätig sein.
- (3) Die Mitglieder müssen sachkundig sein und über eine langjährige einschlägige berufspraktische Erfahrung verfügen.
- (4) Der Prüfungsausschuss hat die Aufgabe, Prüfungsinhalte zu bestätigen, die ordnungsgemäße Durchführung der Prüfungen zu kontrollieren und bei Unstimmigkeiten in Prüfungsfragen zu entscheiden.
- (5) Der Rektor der GAMES ACADEMY führt den Vorsitz des Prüfungsausschusses. Für den Fall seiner Verhinderung ist ein Stellvertreter zu berufen.
- (6) Der Prüfungsausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder mitwirken. Er beschließt mit der Mehrheit der abgegebenen Stimmen.
- (7) Schriftliche Prüfungsaufgaben werden vom jeweils fachlich zuständigen Dozenten der GAMES ACADEMY dem Prüfungsausschuss vorgeschlagen und durch diesen bestätigt.
- (8) Mündliche Prüfungsaufgaben werden vom jeweils fachlich zuständigen Dozenten der GAMES ACADEMY und zwei Mitgliedern des Prüfungsausschuss bestätigt.
- (9) Bei Verhinderung des zuständigen Prüfers beauftragt die GAMES ACADEMY einen anderen sachkundigen Dozenten.

§ 3(a) Teilnahme von Vertretern der Berliner Senatsverwaltung

- (1) An den Prüfungen kann jederzeit ein Vertreter der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft teilnehmen.
- (2) Der Vertreter der Senatsverwaltung kann sich jederzeit unaufgefordert zu allen Fragen der Prüfung äußern.

§ 4 Art der Prüfungen und Bescheinigungen

- (1) Die Leistungen der Studierenden werden in die folgenden Arten unterteilt:

Schriftliche Prüfung (S)

Schriftliche Prüfungen werden grundsätzlich in Einzelarbeit erstellt. Die schriftlichen Prüfungen werden zum Abschluss der Semester durchgeführt.

Praxistest (PT)

In den praktischen Fächern werden einzelne Aufgaben gestellt und vom Fachdozenten zum Abschluss des Semesters geprüft und bewertet. Praxistest können in Einzel- oder in Gruppenprojekten erbracht werden.

Verteidigung Praxisprojekt (PR)

Die Projekte werden in Gruppenarbeit erstellt. Die Praxisprojekte werden in einer mündlichen Prüfung vor dem Prüfungsausschuss der GAMES ACADEMY zum Abschluss der Ausbildung verteidigt.

Referate (R)

Referate sind freiwillige oder Pflicht-Leistungsnachweise und werden durch den Prüfungsausschuss mit den jeweiligen Dozenten in Art und Umfang abgestimmt. Referate können mündlich oder schriftlich verfasst und als Leistung abgenommen werden.

§ 5 Regelung zur Einsichtnahme der Prüfungsergebnisse

Der Prüfling, oder eine durch ihn beauftragte Person, kann in begründeten Fällen und für einzelne Prüfungen kostenfreie Einsicht in die Prüfungsunterlagen verlangen. Dazu ist ein schriftlicher Antrag (formlos) auf Einsichtnahme von Prüfungsunterlagen mit genauer Beschreibung der Unterlagen zu stellen. Die GAMES ACADEMY wird dann einen Termin zur Einsichtnahme geben. Bei Hinweisen auf mögliche Mängel in der Bewertung ist der Rektor der GAMES ACADEMY umgehend und schriftlich zu informieren. Aufgrund der Archivierung der Prüfungsunterlagen ist eine kostenfreie Einsicht in die Prüfungsunterlagen auf 3 Monate nach dem Prüfungstermin beschränkt.

§ 6 Gliederung der Prüfungen, Ort und Dauer der Prüfungen

- (1) Art und Form der Prüfungen werden durch die jeweiligen Dozenten vorgeschlagen und durch die Prüfungskommission bestätigt und sind Anlagen der Prüfungsordnung.
- (2) Die Prüfungsleistungen werden im Rahmen der Module der Ausbildungsprogramme geprüft.
- (3) Die schriftlichen Prüfungen sowie die Verteidigung der Praxisprojekte finden in den Räumen der GAMES ACADEMY statt.
- (4) Die Dauer der Prüfungen werden auf Antrag der Fachdozenten durch den Prüfungsausschuss festgelegt. Abhängig von der Prüfungsart kann eine Prüfung 30 bis 180 Minuten umfassen.
- (5) Die Prüfungen sind nicht öffentlich. Der Prüfungsausschuss kann Zuhörer zulassen, wenn sie ein sachlich begründetes Interesse darlegen und die zu prüfende Person nicht widerspricht. Bei der Beratung und Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses ist die Anwesenheit von Zuhörern nicht zulässig.

§ 7 Durchführung der mündlichen Prüfung / Verteidigung Praxisprojekt

- (1) Die mündliche Prüfung wird unter der Leitung des Vorsitzenden des Prüfungsausschusses abgenommen. Über den Ablauf der mündlichen Prüfung ist eine Niederschrift zu fertigen, in der die Besetzung des Prüfungsausschusses, der Name der geprüften Person, die wesentlichen Gegenstände und das Ergebnis der mündlichen Prüfung festgehalten werden.
- (2) Der Prüfungsausschuss stellt das Ergebnis der mündlichen Prüfung fest. Es wird aus der umfassenden Wertung und Gewichtung der Einzelleistungen unter Berücksichtigung des Gesamteindrucks gebildet.
- (3) Weichen die Ansichten der Prüfer voneinander ab, so entscheidet der Prüfungsausschuss mit Stimmenmehrheit; bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag.
- (4) Die Prüfung gilt als bestanden, wenn mindestens 50 % der vorgegebenen Aufgaben erfüllt wurden.

[1] Oder eines vergleichbaren Abschlusses.

§ 8 Bewertung der Leistungen

- (1) Die einzelnen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Dozenten oder dem Prüfungsausschuss bewertet. Für die Bewertung von einzelnen Prüfungsleistungen und Prüfungen werden die folgenden Regeln angewendet:

Beim Erreichen von mind. 90 % der gestellten Aufgaben
Sehr gut = eine hervorragende Leistung;

Beim Erreichen von mind. 80 % der gestellten Aufgaben
Gut = eine erheblich über dem Durchschnitt liegende Leistung;

Beim Erreichen von mind. 65 % der gestellten Aufgaben
Befriedigend = eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht;

Beim Erreichen von mind. 50 % der gestellten Aufgaben
Ausreichend = eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt;

Beim Erreichen von weniger als 50 % der gestellten Aufgaben
Nicht ausreichend = eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

- (2) Die Bewertung bezieht sich auf den Anteil der erreichten Punkte entsprechend des Prüfungsplanes. Der Prüfungsplan wird den Studierenden zu Beginn der Ausbildung übergeben.
- (3) Zum Erreichen des Ausbildungsziels müssen alle Module der Ausbildung mit mindestens 50 % der geforderten Leistung absolviert werden.
- (4) Ein Modul gilt als bestanden, wenn die Modulprüfung oder alle Einzelprüfungen des Moduls bestanden wurden.
- (5) Die Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse erfolgt anonym unter Angabe der Matrikelnummer des Studierenden nach der Prüfung.

§ 9 Fehlen, Rücktritt, Betrugsversuch, Verstoß gegen Prüfungsordnung

- (1) Eine Prüfungsleistung gilt als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet, wenn die zu prüfende Person zu dem Prüfungstermin ohne triftigen Grund nicht erscheint oder nach Beginn der Prüfung ohne triftigen Grund von der Prüfung zurücktritt.
- (2) Soweit für eine selbständige und ohne Aufsicht zu erstellende Prüfungsleistung ein Abgabetermin festgelegt ist, gilt die Prüfungsleistung als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet, wenn die Prüfungsleistung ohne triftigen Grund nicht bis zum Abgabetermin erbracht ist, der Ort der Abgabe der Prüfungsleistung oder eine der Vorschriften für die Bezeichnung oder Beschriftung von Arbeitsergebnissen oder Dateien nicht eingehalten wurden.
- (3) Der für das Versäumnis oder den Rücktritt geltend gemachte triftige Grund muss der GAMES ACADEMY oder dem Prüfungsausschuss unverzüglich schriftlich angezeigt und glaubhaft gemacht werden. Bei Krankheit ist unverzüglich ein ärztliches Attest vorzulegen.
- (4) Im Falle des Rücktritts aus triftigem Grund nach Beginn der Prüfung können bereits erbrachte Prüfungsleistungen für den nächsten Prüfungstermin anerkannt werden.
- (5) Nicht anerkannte Prüfungsleistungen gelten als nicht erbracht.
- (6) Versucht jemand das Ergebnis seiner Prüfungsleistung durch Betrug oder Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, so gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit der Note „nicht ausreichend“ bewertet.
- (7) Wer den ordnungsgemäßen Ablauf der Prüfung stört, kann von dem jeweiligen Prüfer oder Aufsichtsführenden von der Fortsetzung der Prüfungsleistung ausgeschlossen werden; in diesem Fall wird die Prüfungsleistung mit „nicht ausreichend“ bewertet.

§ 10 Nachholen der Prüfung

- (1) Ist die zu prüfende Person wegen Krankheit verhindert, so kann der Prüfungsausschuss eine Nachholung der Prüfung festlegen.
- (2) Wird eine Prüfung nicht bestanden, kann eine Zweitprüfung auf Antrag des Studierenden durchgeführt werden.
- (3) Auf Antrag obliegt es der Prüfungskommission, einen Studenten ausnahmsweise zu einer weiteren, dritten Prüfung zuzulassen.

§ 11 Zertifikat und Abschlussbezeichnung

- (1) Das Zertifikat erhält, wer in allen Modulen der Ausbildung eine Bewertung von mind. 50 % der geforderten Leistung erreicht hat, d. h. alle Module bestanden hat. Der Studierende erwirbt damit die Berechtigung, sich wie folgt zu nennen:

Fachbereich Digital Art:
Digital Artist (GA)

Fachbereich Game Production:
Game Producer (GA)

Fachbereich Game Programming:
Game Programmierer (GA)

§ 12 Prädikate der Zertifikate

- (1) Die Zertifikate werden mit einem Prädikat versehen, welches sich aus folgenden Kriterien (Prozentsatz der erbrachten Leistung) ergibt:
- 50 % bis 59 %: Bestanden
 - 60 % bis 79 %: Mit Erfolg bestanden
 - 80 % bis 89 %: Mit großem Erfolg bestanden
 - 90 % bis 100 %: Bestanden mit Auszeichnung
- (2) Es werden die Leistungen der gesamten Ausbildung betrachtet.
- (3) Bei einer kombinierten Ausbildung werden die Ausbildungen getrennt bewertet.

§ 13 Abschlussbestimmungen

Die Prüfungsordnung tritt mit dem 1. September 2003 in Kraft und ist in der jeweiligen aktuellen Fassung gültig.