

Ausbildungsvertrag

FÜR VOLLZEIT-BILDUNGSGÄNGE

mit der GAMES ACADEMY GmbH, vertreten durch den Geschäftsführer Martin Adam.



PERSÖNLICHE DATEN DES / DER AUSZUBILDENDEN

[BITTE IN BLOCKSCHRIFT AUSFÜLLEN!]

NAME, VORNAME: weiblich männlich divers

STRASSE/NUMMER: GEBURTSDATUM:

PLZ: ORT: GEBURTSORT:

TELEFON: E-MAIL:

WAHL DES BILDUNGSGANGS

[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: SOMMER START (01.04.) / JAHR:

WINTER START (01.10.) / JAHR:

STANDORTWAHL: Berlin

ZAHLUNGSART: halbjährlich (Zahlweise A) monatlich (Zahlweise B)

Vollzahlung (Zahlweise C)

Daraus ergibt sich für den gewählten Bildungsgang folgende Kursgebühr: (Bitte angehängte Gebührenordnung lesen und entsprechend ausfüllen!):

Zahlweise A

Gesamtbetrag*:

Zahlweise B

Gesamtbetrag*:

Zahlweise C

Gesamtbetrag*:

* Hier den Gesamtbetrag der Kursgebühren des gewählten Bildungsgangs eintragen, inklusive Verwaltungsgebühr und Prüfungskosten, exklusive Bewerbungsgebühr von 45 EUR.

Bei gewählter monatlicher Zahlungsweise (Zahlweise B) bitte **umseitige Einzugsermächtigung** beachten.

Der Bildungsgang findet in halbjährlichen Blöcken statt. Ein Kurs-Block umfasst mindestens 18 Lehr-/Lernwochen und eine Prüfungswoche innerhalb von 6 Monaten. Eine Lehr-/Lernwoche Vollzeit umfasst mindestens 20 Unterrichtseinheiten á 45 Minuten. Der gewählte Bildungsgang startet unter dem Vorbehalt, dass eine 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 Bildungsvertrags nach dem Bewerbungsgespräch. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt der rechtzeitige Widerrufsversand. Der Widerruf ist an den Berliner Sitz der GAMES ACADEMY GmbH (Potsdamer Str. 199, 10783 Berlin) zu senden. Folgen des Widerrufs:

Ich bestätige mit meiner Unterschrift den Vertragsinhalt sowie die zugehörigen AGB.

Ich bestätige zudem, dass ich die Gebührenordnung, die Haus- und die Prüfungsordnung, welche allesamt in ihrer jeweils gültigen Fassung Mitbestandteil des Vertrags werden, zur Kenntnis genommen und verstanden zu habe. Bei minderjährigen Auszubildenden ist die Einwilligung und Unterschrift des gesetzlichen Vertreters erforderlich.

ORT, DATUM: UNTERSCHRIFT AUSZUBILDENER:

ORT, DATUM: GGF. UNTERSCHRIFT GESETZLICHE VERTRETUNG:

ORT, DATUM: UNTERSCHRIFT GAMES ACADEMY GMBH:

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

Geschäftsführer:
Martin Adam
HRB 95361b
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg

Standort Berlin:
Potsdamer Straße 199
D-10783 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 Zahlungsweise B ausfüllen): Ich habe mich für die monatliche Zahlungsweise entschieden und zahle somit die Kursgebühr für die Dauer des Bildungsgangs 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.

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/DER AUSZUBILDENDEN:**

ORT, DATUM: **UNTERSCHRIFT DES/DER KONTOINHABER(S)/IN:**



Gebührenordnung

FÜR ALLE BILDUNGSGÄNGE

1. GRUNDLAGEN DER GEBÜHRENORDNUNG

Die GAMES ACADEMY ist eine Bildungseinrichtung in privater Trägerschaft und ein Wirtschaftsbetrieb.

In den Kursgebühren sind die Kosten für die Teilnahme an den Kursen, Nutzung der Techniklabore mit entsprechender Hard- und Software, Nutzung der Media- und Handbibliothek, Teilnahme an Sonderveranstaltungen, Kosten für Seminarveranstaltungen und Trainings enthalten. Nicht enthaltene Nebenkosten sind unter Punkt 4. Nebenkosten geregelt.

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

2. GEBÜHRENSTRUKTUR DER GAMES ACADEMY

Alle Bildungsgänge	Halbjährliche Zahlung	Monatliche Zahlung
Kursgebühren	je Kurs-Block (à 6 Monate) 4.930 Euro	monatlich 795 Euro
Kosten für Anmeldung	einmalig 250 Euro	einmalig 250 Euro
Prüfungsgebühren	je Kurs-Block (à 6 Monate) 225 Euro	je Kurs-Block (à 6 Monate) 225 Euro
BESONDERHEIT BEI MONATLICHER ZAHLUNG:		einmalig zu Beginn des Bildungsgangs ist eine Zahlung von 1.950 Euro fällig
Gesamtkosten 1. Kurs-Block (à 6 Monate)	5.405 Euro	6.400 Euro
Kosten jeder weitere Kurs-Block (à 6 Monate)	5.155 Euro	4.995 Euro
Gesamtkosten 12 Monate	10.560 Euro	11.395 Euro
Gesamtkosten 24 Monate	20.870 Euro	21.385 Euro
Gesamtkosten 30 Monate	26.025 Euro	26.380 Euro

Gebührenerlässe, Stipendien und weitere Gebühren

Nachlass für kombinierte Bildungsgänge	1.000 Euro Rabatt im letzten Kurs-Block (à 6 Monate) des 2. Bildungsgangs.
Nachlass für Frühzahler	Einmalig 1.000 Euro bis 90 Tage vor Start des Bildungsgangs bei halbjährlicher Zahlungsweise.
Nachlass für Vollzahler	Bitte sprechen Sie mit der Bildungsberatung 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 offenlassen und die Bildungsberatung informieren.
Bewerbungsgebühr	45 Euro, wird für das Bewerbungsgespräch erhoben und ist bar direkt bei dem Termin des Bewerbungsgesprächs fällig.
Nachprüfungsgebühr	Jede Nachprüfung wird mit 45 Euro berechnet.

Die Gebühren werden grundsätzlich EINE WOCHEN vor dem angekündigten Start des Bildungsgangs fällig. Das gilt auch für die besondere Einmalzahlung bei monatlicher Zahlungsweise. Alle fortlaufenden Gebühren sind jeweils am 1. des Monats fällig, in dem die jeweilige Rate zu bezahlen ist. 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 pro Kurs-Block durchgeführt.
- Die Kosten für die Prüfungen und Projektarbeiten betragen pauschal 225 EUR pro Kurs-Block (à 6 Monate). 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 45 EUR erhoben.

4. NEBENKOSTEN FÜR LEHRBÜCHER UND LEHRMATERIAL

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

5. ÜBERSICHT ÜBER DAS STIPENDIENPROGRAMM DER GAMES ACADEMY

VOLLSTIPENDIEN

Es werden die Kursgebühren durch die Games Academy übernommen. Von dem/der Auszubildenden bezahlt werden müssen die Prüfungsgebühren in Höhe von 225 Euro pro Kurs-Block, ggf. Gebühren für Nachprüfungen, sowie alle Nebenkosten laut Gebührenordnung. Bitte fragen Sie bei der Bildungsberatung nach Verfügbarkeit oder informieren Sie sich auf der Webseite.

TEILSTIPENDIEN

Es werden 50% der Kursgebühren durch die Games Academy übernommen. Von dem/der Auszubildenden bezahlt werden müssen die Prüfungsgebühren in Höhe von 225 Euro pro Kurs-Block, ggf. Gebühren für Nachprüfungen, sowie alle Nebenkosten laut Gebührenordnung.

UNTERNEHMENSSTIPENDIEN

Je nach Unternehmen werden unterschiedliche Anteile der Gebühren übernommen. Aktuelle News-Meldungen hierzu verfolgen Sie auf games-academy.de oder Fragen bei der Bildungsberatung nach.

FACHBEREICHSSTIPENDIEN

Bestimmte Fachbereiche schreiben eigenständig Stipendien aus. In der Regel sind das Teilstipendien (siehe oben). Um sich nach Fachbereichsstipendien zu erkundigen, fragen Sie bitte bei der Bildungsberatung nach.

6. SOFT- UND HARDWARENUTZUNG

Wir kennen die Tools von morgen nicht. Wir wissen nur, mit welchen Tools die Auszubildenden an der Games Academy seit dem Jahr 2000 gearbeitet haben und in aktuellen Versionen teilweise heute arbeiten. Was wir tatsächlich 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 Auszubildenden optimal auf die Berufswelt vorzubereiten. Bei den Projekten entscheiden die Teams, welche Tools eingesetzt werden. Manchmal ist das auch die selbstgeschriebene Engine! **Änderungen sind vorbehalten. Häufig** verwendete Technologien, Hard- und Software in alphabetischer Reihenfolge:

3Ds Max 3D Modeling und -Animation

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe InDesign

Adobe Acrobat

Adobe After Effects

Adobe Audition

Adobe Premiere Pro

Atlassian Confluence

Audacity

Blender 3D Software Paket

CryEngine 3D Engine der Firma Crytek

DirectX Programmierschnittstelle

Git Revision Control

God of Engine

Google Docs

HTC ONE M8 Android SDK

HTC VIVE

Maya 3D Modeling und -Animation

Microsoft Office 365

Miro Boards

MSI Gaming Laptops Microsoft Windows

Mudbox Sculpting / 3D Modeling

Perforce Hansoft

PureRef Programm für visuelle Referenzen/Moodboards

UE4 Unreal Engine Version

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

Visual Studio Programmier Umgebung

Wacom Tablet S

XNormals Map Baking Tool

ZBrush Sculpting Tool

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

STAND März 2021

1. Geltungsbereich

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

2. Bildungsantrag und Zulassung

- 2.1 Der/Die Azubi muss sich um eine Zulassung zum Bildungsgang bewerben, wenn in den Ausschreibungen nichts anderes angegeben ist. Mit der Bewerbung gibt der/die Azubi ein verbindliches Angebot zum Abschluss eines Bildungsvertrages ab. Der/Die Azubi erhält daraufhin eine Anmeldebestätigung, die noch keine Vertrags-Annahme der ACADEMY darstellt.
- 2.2 Die Annahme des Vertrages durch die ACADEMY erfolgt durch Übersendung einer Annahmeerklärung oder spätestens durch Übersendung des Zulassungsschreibens.
- 2.3 Nimmt die ACADEMY das Angebot zum Abschluss eines Bildungsvertrages vor der Durchführung einer erforderlichen Aufnahmeprüfung an, entfällt der Bildungsvertrag wieder, wenn die Aufnahmeprüfung nicht vor Kurs-Beginn bestanden wird (auflösenden 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. In den Kursgebühren 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 Lehrveranstaltungen, Seminaren, Trainings und Projekten, Nutzung der Techniklabore mit entsprechender Hard- und Software. Für die Teilnahme an Sonderveranstaltungen (Kosten für Eintritt, Transport) können zusätzliche Kosten entstehen.
- 3.3 Dem/Der Azubi 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 Bildungsprogramme, 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/die Azubi unverzüglich hierüber informieren.
- 3.7 Wenn die in dem Vertrag angegebenen Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht oder im Verlauf des Bildungsgangs unterschritten wird, behält sich die ACADEMY vor, das Programm abzusagen, zu verkürzen oder zu verschieben. Auch in einem solchen Fall wird die ACADEMY den/die Azubi 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 Gebührenordnung, die dem Vertrag anliegt. Alle Preise sind in Euro angegeben und enthalten keine Umsatzsteuer. Soweit im Einzelfall Umsatzsteuerpflicht besteht, wird die Umsatzsteuer zusätzlich angegeben.

5. Zahlungsbedingungen

- 5.1 Die Zahlung der Anmeldegebühr 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 Kursgebühren werden grundsätzlich entsprechend der gewählten Zahlungsweise halbjährlich oder monatlich fällig. Die Höhe der Kursgebühr wird durch die geltende Gebührenordnung geregelt. Für den Fall der monatlichen Zahlungsweise wird dem/der Azubi ein zusätzliches Entgelt für den erhöhten Verwaltungsaufwand für die monatliche Zahlung berechnet, dessen Höhe und Fälligkeit die aktuell geltende Gebührenordnung regelt.
- 5.3 Soweit kein Bankeinzug vereinbart ist, haben Zahlungen durch Banküberweisung zu erfolgen.
- 5.4 Kommt der/die Azubi mit den Zahlungen ganz oder teilweise in Verzug, so hat er/sie – 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/der Azubi die Teilnahme an dem Bildungsgang und Prüfungen bis zur Zahlung der Gebühr zu verweigern.

6. Nichtinanspruchnahme von Leistungen

Bei vorzeitigem Abbruch des Bildungsprogramms, freiwilliger Abmeldung oder ganz oder teilweise Nichterscheinen des/der Azubi kann der/die Azubi 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.

7. Einhaltung der Hausordnung

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

8. a) Kündigung

- 8.a) 1 Der Bildungsvertrag kann von beiden Seiten mit einer Frist von 3 Monaten zum Ende eines jeden Kursblocks – frühestens aber zum Ende des zweiten Kurs-Blocks (12 Monate nach Beginn des jeweiligen Bildungsgangs) – ordentlich gekündigt werden.
- 8.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/die Azubi 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 Bildungsbetrieb 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/die Azubi aus der selbstverantwortlichen Entscheidung anerkennt, dass ihm/ihr für den begonnenen Unterricht Eignung oder Neigung fehlen. Dieser Grund kann in den ersten 6 Wochen nach Beginn des Bildungsgangs geltend gemacht werden und zieht eine Anrechnung von 20 % der Kosten der Kursgebühren der ersten beiden Kurs-Blöcke des Bildungsgangs nach sich. Näheres ergibt sich aus der Gebührenordnung. Anmeldegebühren und Bewerbungsgebühren werden nicht erstattet.
 - Der/die Azubi schwerwiegend gegen die Hausordnung verstößt.
- 8.a)3 Die ACADEMY kann den Bildungsvertrag einseitig vorzeitig kündigen, wenn der/die Azubi offensichtlich nicht in der Lage ist, das Ziel des Bildungsprogramms zu erfüllen.

9. Haftung

- 9.1 Die ACADEMY haftet uneingeschränkt nach Maßgabe der gesetzlichen Bestimmungen für Schäden des/der Azubi, die durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten der ACADEMY oder deren Erfüllungsgehilfen verursacht worden sind. Das Gleiche gilt für Personenschäden und Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz.
- 9.2 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/die Azubi vertrauen durfte.
 - Soweit die ACADEMY hiernach für einfache Fahrlässigkeit haftet, ist die Haftung der ACADEMY auf den typischerweise vorhersehbaren Schaden beschränkt.
- 9.3 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. Die Bestimmungen des vorstehenden Absatzes gelten entsprechend auch für eine Begrenzung der Ersatzpflicht für vergebliche Aufwendungen (§ 284 BGB).
- 9.4 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.

10. Versicherungspflicht

- 10.1 Der/Die Azubi ist verpflichtet, für die gesamte Dauer an der ACADEMY eine Krankenversicherung und eine private Haftpflichtversicherung abzuschließen.
- 10.2 Eine Versicherung seitens der ACADEMY erfolgt nicht.

11. Nutzungsrechte

- 11.1 Im Rahmen des Bildungsprogramms erhält der/die Azubi 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 der/die Azubi 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, Software oder Programmmodule zur Verfügung stellen) vor. Um Zugang zu diesen Technologien zu erhalten und um einen Bildungsgang an modernster Hard- und Software bereitzustellen ist - eine umfassende Rechteeinräumung an die ACADEMY bzw. eine Einschränkung der Nutzungsrechte des/der Azubi aller in der ACADEMY geschaffenen Werke entsprechend der Regelungen der betreffenden Dritten erforderlich.

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

- 12.3 Der/Die Azubi 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/Werkteile 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.

12. Andere Vertragsinhalte

- 12.1 Bestandteil des Vertrages sind auch die Gebührenordnung, die Prüfungsordnung und die Hausordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung, die diesem Vertrag beiliegen.

13. Verbindlichkeit der Bestimmungen und Verträge

- 13.1 Die Bestimmungen dieses Vertrags bleiben auch bei rechtlicher Unwirksamkeit einzelner Punkte in ihren übrigen Teilen gültig.
- 13.2 Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

Hausordnung der GAMES ACADEMY

STAND März 2021

1. Unterrichtszeiten

- 1.1 Der Kursbetrieb der GAMES ACADEMY findet für alle Auszubildenden in den Vollzeit Bildungsprogrammen Montag bis Freitag statt.
- 1.2 Die Kurseinheiten sind wie folgt terminiert:

Vormittags
09.00 h – 10.30 h 1. & 2. UE
10.30 h – 10.45 h Pause
10.45 h – 12.15 h 3. & 4. UE
12.15 h – 12.30 h Pause
12.30 h – 14.00 h 5. & 6. UE

Nachmittags
14.30 h – 16.00 h 1. & 2. UE
16.00 h – 16.15 h Pause
16.15 h – 17.45 h 3. & 4. UE
17.45 h – 18.00 h Pause
18.15 h – 19.45 h 5. & 6. UE
- 1.3 Änderungen in der Zeitplanung dürfen nur von Dozenten in Absprache mit dem Kursmanagement durchgeführt werden.
- 1.4 Es können samstags Kurse gegeben werden.
- 1.5 Sollte 10 Minuten nach Kursbeginn keine Lehrkraft erschienen sein, so ist unverzüglich die Standortleitung zu informieren.
- 1.6 Eine Kursstunde dauert 45 Minuten. Dies kann verlängert oder verkürzt werden, wenn dies im Rahmen des Kurses erforderlich ist.
- 1.7 Für Teilzeitkurse gelten die o.g. Unterrichtszeiten, wenn nicht anders geregelt.

2. Anwesenheitspflicht

- 2.1 Jede/r Auszubildende hat eine grundsätzliche Anwesenheitspflicht. Für das Erreichen des Ziels des Bildungsprogramms ist eine Teilnahme pro Kurseinheit (entsprechend des Kursplans) von mind. 60% erforderlich.
- 2.2 Die Anwesenheit wird für alle Auszubildenden erfasst.
- 2.3 Abweichende Regelungen für die Teilnahme an den Kursen können in den Prüfungsordnungen geregelt werden.

3. Versäumnis des Unterrichts

- 3.1 Ein Fernbleiben von den Kursen durch Erkrankung muss entschuldigt werden. Über die Erkrankung ist ein Nachweis durch ein ärztliches Attest erforderlich.
- 3.2 Bei Erkrankung eine(s)/r Auszubildenden wird die Standortleitung am gleichen Tag informiert.
- 3.3 Einfaches Unwohlsein berechtigt nicht zum Fernbleiben vom Kurs-Unterricht.
- 3.4 Bei Eintritt eines unvorhergesehenen Ereignisses ist unverzüglich die Standortleitung zu informieren. Eine Begründung (per E-Mail) für das Fernbleiben ist innerhalb von 3 Tagen nachzureichen, andernfalls gilt das Fernbleiben als unentschuldigter Fehltag.

4. Kleidung und Auftreten

- 4.1 Der Umgangston zwischen Auszubildenden 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.

5. Technik

- 5.1 Der Umgang mit der Technik erfolgt sorgsam und fachgerecht.
- 5.2 Defekte und Beschädigungen sind umgehend der Standortleitung

Die Installation von Programmen und Veränderungen erfolgen grundsätzlich nur in Abstimmung mit den Dozenten/innen oder der Standortleitung.

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

6. Pausenverordnung

- 6.1 Für die Einnahme von Speisen sind die Aufenthaltsräume oder Küchen zu nutzen. Getränke sind an den Computerarbeitsplätzen in verschließbaren Flaschen zu halten.
- 6.2 Das Rauchen ist in den Schulungs- und Aufenthaltsräumen, in den Fluren und Aufgängen der GAMES ACADEMY nicht erlaubt.
- 6.3 Verlassen Auszubildende die GAMES ACADEMY, entfällt die Aufsichtspflicht.
- 6.4 Der Konsum von Alkohol und Drogen vor und während der Kurszeit 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 Jede/r Auszubildende hat auf die Sauberkeit in den Räumlichkeiten der GAMES ACADEMY und auf dem zugehörigen Hof zu achten. Ebenfalls sind die Auszubildenden für die Sauberkeit in den Kursräumen verantwortlich.
- 7.4 Das Mobiliar ist sorgsam und dem Zwecke entsprechend zu benutzen.
- 7.5 Reinigungspläne sind sorgfältig umzusetzen.
- 7.6 Sollte ein/e Auszubildender/e vorsätzlich oder grob fahrlässig Schäden herbeiführen, hat er/sie hierfür Schadensersatz zu leisten.
- 7.7 Jede/r Auszubildende 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 der Kurse 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
Potsdamer Str. 199
10783 Berlin
Tel.: +49 (0)30 29779120

mitzuteilen.

- 8.3 Termin- sowie Kursänderungen und allgemeine Bekanntmachungen werden an den jeweiligen Kursräumen 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.

9.1 Ordnungsmaßnahmen:

- Ermahnungen, Gespräche mit dem Auszubildenden
- Mündliche oder schriftliche Abmahnung des Fehlverhaltens
- Ausschluss von den Kursen für den Rest des Unterrichtstages oder für einen Zeitraum von maximal 14 Tagen

- Verweis der GAMES ACADEMY mit Hausverbot

9.2 Ordnungsmaßnahmen sind zulässig, wenn:

- Der/Die Auszubildende 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/die Auszubildende im Verlauf von einem Kurs-Block (à 6 Monate) mindestens an drei Unterrichtstagen dem Kurs-Unterricht unentschuldig 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 des/der Auszubildenden. Die GAMES ACADEMY übernimmt keine Haftung für persönliche und materielle Schäden, die der/die Auszubildende 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 Aktivitäten, die dem Bildungsgang zuzuordnen sind, geschieht auf eigene Gefahr. Bei Ausflügen und anderen Aktivitäten, die dem Bildungsgang zuzuordnen sind, 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 Bildungsprogramms 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 an Sonntagen findet, sofern nicht anders vermerkt, kein Kurs-Unterricht statt.

12.2 Ferienzeiten in den einzelnen Kurs-Blöcken (à 6 Monate) werden rechtzeitig angekündigt.

Prüfungsordnung der GAMES ACADEMY

FÜR DIE AUSBILDUNG GAME DESIGN – GÜLTIG SEIT DEM
01.09.2003 (FASSUNG VOM 01.04.2021)

§ 1 Ziel des Bildungsprogramms und der Prüfungen

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

§ 2 Dauer und Aufbau des Bildungsprogramms

- (1) Das 12-monatige Programm teilt sich in zwei Kurs-Blöcke (à 6 Monate) mit einer Dauer von jeweils 6 Monaten. Die Kurs-Blöcke sind weiterhin in Kurseinheiten und Unterrichtseinheiten (Kurse) von unterschiedlicher Dauer unterteilt.
- (2) Die schriftlichen Prüfungen werden jeweils in einer Prüfungswoche zum Abschluss eines Kurs-Blocks erbracht.
- (3) Sonstige Leistungskontrollen und Prüfungsarten können im Rahmen der laufenden Kurse 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 Bildungsleiter 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.

§ Art der Prüfungen und Bescheinigungen

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

Schriftliche Prüfung (S)

Schriftliche Prüfungen werden grundsätzlich in Einzelarbeit erstellt. Die schriftlichen Prüfungen werden zum Abschluss der Kurs-Blöcke durchgeführt.

Praxistest (PT)

In den praktischen Fächern werden einzelne Aufgaben gestellt und vom Fachdozenten zum Abschluss des Kurs-Blocks 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 des Bildungsprogramms 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 Bildungsleiter 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 Kurseinheiten der Bildungsprogramme geprüft.
- (3) Die schriftlichen Prüfungen sowie die Verteidigung der Praxisprojekte finden in den Räumen der GAMES ACADEMY statt.
- (4) Die Dauer der Prüfungen wird 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 Auszubildenden zu Beginn des Bildungsprogramms übergeben.
- (3) Zum Erreichen des Ziels des Bildungsprogramms müssen alle Kurseinheiten des Bildungsgangs mit mindestens 50 % der geforderten Leistung absolviert werden.
- (4) Eine Kurseinheit gilt als bestanden, wenn die der Kurseinheit zugehörige Prüfung oder alle Einzelprüfungen der Kurseinheit bestanden wurden.
- (5) Die Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse erfolgt anonym unter Angabe der Prüfungsnummer des/der Auszubildenden 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, eine/n Auszubildende/n ausnahmsweise zu einer weiteren, dritten Prüfung zuzulassen.

§ 11 Zertifikat und Abschlussbezeichnung

- (1) Das Zertifikat erhält, wer in allen Kurseinheiten des Bildungsgangs eine Bewertung von mind. 50 % der geforderten Leistung erreicht hat, d. h. alle Kurseinheiten bestanden hat. Der/Die Auszubildende 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 des gesamten Bildungsprogramms betrachtet.
- (3) Bei einem kombinierten Bildungsgang werden die Bildungsgänge getrennt bewertet.

§ 13 Abschlussbestimmungen

Die Prüfungsordnung tritt mit dem 1. April 2021 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 01.04.2021)

§ 1 Ziel des Bildungsprogramms und der Prüfungen

- (1) Die Bildungsprogramme 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 Bildungsprogramme ist mindestens ein erfolgreicher Abschluss der Realschule.
- (3) Mit den Prüfungen soll nachgewiesen werden, dass der/die Auszubildende die in den Kurseinheiten unterrichteten fachlichen, theoretischen und praktischen Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat, die den Lernzielen der Ausbildung entsprechen.

§ 2 Dauer und Aufbau des Bildungsgangs

- (1) Die 24-monatigen Programme teilen sich in vier Kurs-Blöcke mit einer Dauer von jeweils 6 Monaten. Die Kurs-Blöcke sind weiterhin in Kurseinheiten und Unterrichtseinheiten (Kurse) von unterschiedlicher Dauer unterteilt.
- (2) Die schriftlichen Prüfungen werden jeweils in einer Prüfungswoche zum Abschluss eines Kurs-Blocks 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 Bildungsleiter 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.

§ 4 Art der Prüfungen und Bescheinigungen

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

Schriftliche Prüfung (S)

Schriftliche Prüfungen werden grundsätzlich in Einzelarbeit erstellt. Die schriftlichen Prüfungen werden zum Abschluss der Kurs-Blöcke durchgeführt.

Praxistest (PT)

In den praktischen Fächern werden einzelne Aufgaben gestellt und vom Fachdozenten zum Abschluss des Kurs-Blocks 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 des Bildungsgangs 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 Bildungsleiter 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 Kurseinheiten der Bildungsprogramme geprüft.
- (3) Die schriftlichen Prüfungen sowie die Verteidigung der Praxisprojekte finden in den Räumen der GAMES ACADEMY statt.
- (4) Die Dauer der Prüfungen wird 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 Auszubildenden zu Beginn des Bildungsgangs übergeben.
- (3) Zum Erreichen des Ziels des jeweiligen Bildungsgangs müssen alle Kurseinheiten des Bildungsgangs mit mindestens 50 % der geforderten Leistung absolviert werden.
- (4) Eine Kurseinheit gilt als bestanden, wenn die zugehörige Prüfung oder alle Einzelprüfungen der Kurseinheit bestanden wurden.
- (5) Die Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse erfolgt anonym unter Angabe der Prüfungsnummer des/der Auszubildenden 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/der Auszubildenden durchgeführt werden.
- (3) Auf Antrag obliegt es der Prüfungskommission, eine/n Auszubildende/n ausnahmsweise zu einer weiteren, dritten Prüfung zuzulassen.

§ 11 Zertifikat und Abschlussbezeichnung

- (1) Das Zertifikat erhält, wer in allen Kurseinheiten des Bildungsgangs eine Bewertung von mind. 50 % der geforderten Leistung erreicht hat, d. h. alle Kurseinheiten bestanden hat. Der/Die Auszubildende 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 des gesamten Bildungsgangs betrachtet.
- (3) Bei einem kombinierten Bildungsgang werden die Bildungsgänge getrennt bewertet.

§ 13 Abschlussbestimmungen

Die Prüfungsordnung tritt mit dem 1. April 2021 in Kraft und ist in der jeweiligen aktuellen Fassung gültig.