

Antrag auf Anerkennung von Prüfungsleistungen im Studiengang Digital Games Business (B. A.)

Mit einer Anerkennung von Vorleistungen besteht für Sie die Möglichkeit, sich bereits erbrachte Studien- und Prüfungsleistungen anrechnen zu lassen, wenn diese nach Inhalt, Umfang und Niveau den Leistungen des Studiengangs entsprechen. Durch die Anerkennung können Sie Ihre Studienzeit verkürzen, ggf. in ein späteres Fachsemester einsteigen und damit auch die Studiengebühren reduzieren.

An der DIPLOMA Hochschule können Sie sowohl Prüfungsleistungen anderer Hochschulen als auch außerhochschulische Abschlüsse wie Nachweise aus Fort- und Weiterbildungen auf Anrechnung prüfen lassen. Bitte füllen Sie den Antrag aus und stellen Sie anhand des Formulars die Vorleistungen zusammen, die Sie in Anrechnung bringen möchten.

Persönliche Daten

Name

Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ/Wohnort

Land

Bundesland

E-Mail

Telefon

Hochschulzugangsberechtigung

Hochschulzugangsberechtigung (Allgemeine Hochschulreife, Fachhochschulreife/Fachabitur, Aufstiegsfortbildung):

abgeschlossene Berufsausbildung:

Angaben zur Berufspraxis (insbes. letzte Tätigkeit)

Folgende bisher erbrachte Studien- bzw. Fortbildungsleistungen sollen auf Anerkennungsmöglichkeiten für den oben genannten Studiengang geprüft werden:

Studienleistungen anderer Hochschulen (z. B. Abschlüsse, Vordiplom, Teilleistungen)

Außerhochschulische Abschlüsse (z. B. IHK, HWK, VWA)

Damit die DIPLOMA Hochschule das Anerkennungsverfahren möglichst zügig umsetzen kann, nutzen Sie bitte das folgende Formular. Weiterhin benötigen wir alle für die Anerkennung erforderlichen Leistungsnachweise und Unterlagen.

Zu den Unterlagen über Ihre bisher erbrachten Leistungen (mit Noten und Angaben zu ECTS oder SWS) fordern wir ggf. die relevanten Modulbeschreibungen bzw. Prüfungsordnungen an.

Kontakt

Ihre Anfrage kann am besten bearbeitet werden, wenn Sie uns das ausgefüllte Anerkennungsformular und die Unterlagen bevorzugt per E-Mail zukommen lassen.

Bitte fügen Sie alle Unterlagen in einer pdf-Datei zusammen.

Ihre Mail richten Sie bitte an Frau Presse unter:
pruefungsamt@diploma.de

Postanschrift:

**DIPLOMA Hochschule
Prüfungsamt
Herminenstr. 17 f
31675 Bückeburg**

Für die Anrechnungsprüfung ergänzen Sie bitte den Antrag mit den entsprechenden Nachweisen über die von Ihnen erbrachten Vorleistungen.

Hiermit versichere ich Ihnen, alle Angaben wahrheitsgemäß ausgefüllt zu haben.

Ort, Datum

Unterschrift des/der Antragstellers/-in

Studiengang Digital Games Business (B. A.)			Anzurechnende Leistung gem. Antrag*	
Modulbezeichnung/Modulveranstaltungen	Sem.	CP**	Leistungen aus Weiterbildung bzw. Studium	CP***
Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen	1.	10		
Grundlagen der BWL - Institutionenlehre				
Grundlagen der VWL				
Wissenschaftliches Arbeiten	1.	8		
Methodenlehre				
Empirische Sozialforschung				
Statistik und Research Ethics	1./2.	10		
Research Ethics				
Statistik I				
Statistik II				
Wissens- und Innovationsmanagement	2.	12		
Grundlagen des Wissensmanagements				
Grundlagen des Innovationsmanagements				
User Research und Marktforschung				
Externes Rechnungswesen	2./3.	10		
Buchführung				
Informations- und Zahlungsbemessungsfunktion in der Games-Wirtschaft				
Wirtschaftsrecht	2./3.	8		
Grundlagen des Rechts				
Einführung in das Handels und Gesellschaftsrecht				
Urheber- und Internetrecht				
Grundlagen Medienökonomie und Games-Wirtschaft	3.	6		
Grundlagen Medienökonomie				
Games-Wirtschaft				
IT-, Medienrecht und Steuerlehre	3.	8		
IT-, Medienrecht und Datenschutz				
Betriebliche Steuerlehre				
Games Studies	4.	6		
Spiel- und Entscheidungstheorie				
Games Studies				
Internes Rechnungswesen	4.	14		
Kostenrechnung				
Controlling				
Dokumentation, Planung, Steuerung, Kontrolle und Monitoring im Games Business				
Medien-, Digital Marketing und Game Advertising	4./5.	12		
Medienmarketing				
Marketing und Game-Advertising in der Games-Wirtschaft				
Digitale Wirtschaft, IoT, Controlling und Monitoring				
Digital Games Business Modelling & E-Business Leadership	5./6.	12		
Medien und Bildung: Gamification, Edutainment & Serious Games				
Digital Games Business Modelling				
E-Business-Leadership				

Modulbezeichnung/Modulveranstaltungen	Sem.	CP**	Leistungen aus Weiterbildung bzw. Studium	CP***
Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement	5./6.	8		
Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement				
Grundlagen des Projektmanagements				
Kund*innenbeziehungsmanagement				
Interkulturelle Medienkommunikation und -kooperation	6.	6		
Interkulturelle Medienkommunikation				
Games-, Marketing- und IT-Ethik				
Business English	7.	8		
Business English - Correspondence				
Business English - Presentation				
Business English - Negotiation				
Praxisphase	5.	18	Evtl. Berufstätigkeit wird auf Antrag nach Immatrikulation anerkannt (zum Erhalt der Creditpoints ist die Ablegung einer Prüfung in Form von Bericht und Präsentation vorgesehen)	
Praxisphase				
Alternative Wahlpflichtmodule				
Transmedia und Games-Praxis	5./6.	12		
Grundlagen Interactive Storytelling in Games				
Games & crossmedialer Journalismus (Twitch & Co)				
Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns				
E-Sport und Data Science Management	5./6.	12		
E-Sports Management: Perspektiven aus Event-, Sportwirtschaft und Wissenschaft				
KI und Data Science Management				
Projekt Angewandtes VR, AR, MR und Mo-Cap				
Markt- und Werbepsychologie in der Games Wirtschaft	5./6.	12		
Markt- und Werbepsychologie				
Psychologische Marktforschung				
Bachelor-Thesis und Kolloquium	7.	12	Anrechnung/Anerkennung nicht möglich	
Bachelor-Thesis und Kolloquium				

Nach § 7 Absatz 3 der allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen mit den Abschlüssen Bachelor und Master an der DIPLOMA – Fachhochschule Nordhessen können Credits nur vergeben werden, wenn die für ein Modul vorgesehenen Prüfungsleistungen mit Erfolg erbracht worden sind. Wir weisen darauf hin, dass für angerechnete Prüfungsleistungen keine Verbesserungsmöglichkeit im Rahmen des Freiversuches nach § 15 Absatz 6 besteht.

* vom/von der Antragsteller/in auszufüllen

** CP = Creditpoints gem. ECTS für die Module des o. g. Studiengangs

*** Creditpoints der anzurechnenden Leistungen, falls angegeben