

1. BEZEICHNUNG DES ABSCHLUSSZEUGNISSES ⁽¹⁾**Reife- und Diplomprüfungszeugnis der Höheren Lehranstalt für Medien
Ausbildungsschwerpunkt Gamedesign**⁽¹⁾ In der Originalsprache2. ÜBERSETZTE BEZEICHNUNG DES ABSCHLUSSZEUGNISSES ⁽¹⁾⁽¹⁾ Falls gegeben. Diese Übersetzung besitzt keinen Rechtsstatus.

3. PROFIL DER FERTIGKEITEN UND KOMPETENZEN

Die Absolventinnen und Absolventen der Höheren Lehranstalt für Medien, Ausbildungsschwerpunkt Gamedesign können gestalterische Tätigkeiten auf den Gebieten Medientechnik, Medienproduktion, insbesondere Gamegestaltung, Gameprogrammierung und visuelle Gestaltung eigenständig durchführen. Sie können durch den Erwerb fundierter technischer, organisatorischer, wirtschaftlicher und rechtlicher Kompetenzen selbstständig Projekte planen und umsetzen.

Sie können technische und wirtschaftliche Sachverhalte unter Verwendung fachspezifischer Begriffe in Englisch mündlich und schriftlich kommunizieren.

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über Fertigkeiten und Kompetenzen, insbesondere in den Bereichen

- Entwicklung und Umsetzung von Software, Spielekonzepten und multimedialen Projekten
- Theoretische und praktische Grundlagen der digitalen Erstellung von 2D- und 3D-Grafiken und interaktiven multimedialen Produkten
- Umgang mit Game Engines und Erstellung von Spielen und Echtzeit-3D-Anwendungen
- Theorie und Praxis von Design, Mediendesign, Spielepsychologie sowie Grundlagen der medialen Vermittlung und Konzeption
- Kulturphilosophie, Kunst- und Designgeschichte, Analyse und Interpretation.

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über Fertigkeiten und Kompetenzen in den technischen Bereichen.

- Angewandte Informatik
- Software- und Spiele-Entwicklung
- allgemeines Design, technisch richtige Gestaltung screen-basierter Medien, Bilderfassung und Medientechnik.

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über persönliche und soziale Kompetenzen in den Bereichen

- Interdisziplinäres Arbeiten und Tätigkeit im Management
- Problem- und Konfliktlösungsfähigkeit, Teamfähigkeit, Kreativität, unternehmerisches Denken und Handeln, Kundenorientierung.

4. TÄTIGKEITSFELDER, DIE FÜR DEN INHABER/DIE INHABERIN DES ABSCHLUSSZEUGNISSES ZUGÄNGLICH SIND ⁽¹⁾**Tätigkeitsfelder:**

Screen-Designer/innen, Mediendesigner/innen, Animationsdesigner/innen, Gamedesigner/innen, Spieleentwickler/innen, Software-Entwickler/innen, 3D-Artists, Spezialisten/innen im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit im privaten bzw. öffentlichen Sektor, im Bereich der Forschung- und Entwicklung oder als Selbstständige/r bzw. in freiberuflicher Tätigkeit, Leitung von Projekten und Führung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern

Selbstständige Ausübung reglementierter Berufe (siehe www.gewerbeordnung.at)

⁽¹⁾ Falls gegeben.**(*) Erläuterung**

Dieses Dokument wurde entwickelt, um zusätzliche Informationen über einzelne Zeugnisse zu liefern. Es besitzt selbst keinen Rechtsstatus. Die vorliegende Erläuterung bezieht sich auf die Entschlüsseungen 93/C 49/01 des Rates vom 3. Dezember 1992 zur Transparenz auf dem Gebiet der Qualifikationen und 96/C 224/04 vom 15. Juli 1996 zur Transparenz auf dem Gebiet der Ausbildungs- und Befähigungsnachweise, sowie auf die Empfehlung 2001/613/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 10 Juli 2001 über die Mobilität von Studierenden, in der Ausbildung stehenden Personen, Freiwilligen, Lehrkräften und Ausbildern in der Gemeinschaft. Weitere Informationen zum Thema Transparenz finden Sie unter: <http://europass.cedefop.eu.int/> und <http://www.europass.at>

5. AMTLICHE GRUNDLAGEN DES ABSCHLUSSZEUGNISSES

<p>Bezeichnung und Status der ausstellenden Stelle Staatlich anerkannte Bildungsinstitution; Adresse siehe Zeugnis</p>	<p>Name und Status der nationalen/regionalen Behörde, die für die Beglaubigung/Anerkennung des Abschlusszeugnisses zuständig ist Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung</p>
<p>Niveau (national oder international) des Abschlusszeugnisses EQF/NQF 5 ISCED 55</p>	<p>Bewertungsskala/Bestehensregeln 1 = Sehr gut (hervorragende Leistung) 2 = Gut (generell gute Leistung) 3 = Befriedigend (ausgewogene Leistung) 4 = Genügend (Leistung entsprechend den Minimalkriterien) 5 = Nicht genügend (Minimalkriterien nicht erfüllt)</p> <p>Darüber hinaus gibt es noch folgende Gesamtkalküle für die Reife- und Diplomprüfung: mit ausgezeichnetem Erfolg bestanden, mit gutem Erfolg bestanden, bestanden, nicht bestanden</p>
<p>Zugang zur nächsten Ausbildungsstufe Dieses Zeugnis berechtigt gemäß Schulorganisationsgesetz, BGBl. Nr. 242/1962 in der geltenden Fassung, zum Besuch einer Universität, eines Kollegs und einer Akademie, gemäß Bundesgesetz über Fachhochschul-Studiengänge, BGBl. Nr. 340/1993 in der geltenden Fassung, zum Besuch eines Fachhochschul-Studienganges sowie gemäß Hochschulgesetz 2005, BGBl. I Nr. 30/2006 in der geltenden Fassung, zum Besuch einer Pädagogischen Hochschule.</p>	<p>Internationale Abkommen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Europäische Konvention über die Gleichwertigkeit von Reifezeugnissen, BGBl. Nr. 44/1957 ▪ Übereinkommen über die Anerkennung von Qualifikationen im Hochschulbereich in der europäischen Region, Abschnitt IV, BGBl. III Nr. 71/1999 ▪ Die mit diesem Zeugnis abgeschlossene Ausbildung ist ein reglementierter Ausbildungsgang gemäß Artikel 11 Buchstabe c Ziffer ii der Richtlinie 2005/36/EG über die Anerkennung von Berufsqualifikationen, zuletzt geändert durch die Richtlinie 2013/55/EU. Das Ausbildungsniveau entspricht Artikel 11 Buchstabe c der Richtlinie.
<p>Rechtsgrundlage Lehrplanverordnung, Bundesgesetzblatt (BGBl.) II Nr. 262/2015 idgF Verordnung über die abschließenden Prüfungen in den berufsbildenden mittleren und höheren Schulen, BGBl. II Nr. 177/2012 idgF</p>	

6. OFFIZIELL ANERKANNTE WEGE ZUR ERLANGUNG DES ZEUGNISSES

<p>1. Ausbildung im Rahmen des vorgegebenen Lehrplanes an einer Höheren Lehranstalt Medien, Ausbildungsschwerpunkt Gamedesign 2. Externistenverfahren gemäß Externistenprüfungsverordnung BGBl. Nr. 362/1979 idgF</p>
<p>Zusätzliche Informationen Zugang: positiver Abschluss der 8. Schulstufe; künstlerischer Eignungstest; gegebenenfalls Aufnahmeprüfung Ausbildungsdauer: 5 Jahre Dauer von Betriebspraktika: insgesamt 8 Wochen</p> <p>Bildungsziele: Intensive fünfjährige Berufsausbildung in fachpraktischen und fachtheoretischen sowie in allgemeinbildenden, technisch-naturwissenschaftlichen und wirtschaftlichen Unterrichtsgegenständen. Eigenständige Anwendung von Denkmethode sowie Arbeits- und Entscheidungshaltungen, die die Absolventinnen und Absolventen sowohl zur unmittelbaren Ausübung eines gehobenen Berufes auf technischem und gewerblichem Gebiet in der industriellen und gewerblichen Wirtschaft befähigen als auch zur Aufnahme eines weiterführenden Studiums berechtigen. Einsatz von personalen und sozialen Kompetenzen, wie sie für moderne Arbeits- und Kommunikationsformen - auch in multikulturellen Teams - erforderlich sind. Zeitgemäße Geistes- und Arbeitshaltungen wie z. B. Weltoffenheit, Kreativität und Innovationsfähigkeit.</p> <p>Unterrichtsgegenstände: siehe Studententafel im Reife- und Diplomprüfungszeugnis</p> <p>Weitere Informationen: (einschließlich einer Beschreibung des nationalen Qualifizierungssystems) finden Sie unter: http://www.zeugnisinfo.at und http://www.bildungssystem.at und https://www.bmbwf.gv.at</p> <p>Nationale Referenzstelle: info@zeugnisinfo.at Nationales Europasszentrum: info@europass-info.at</p>