

Herr

Linus Yannick Ehmann
Im Wengert 13
72184 Eutingen im Gäu

Studentische Abteilung

Robert-Gerwig-Platz 1
78120 Furtwangen

Jakob-Kienzle-Str. 17
78054 Villingen-Schwenningen

Kronenstraße 16
78532 Tuttlingen

Bestandene Prüfungsleistungen

Erstelldatum: 10.03.2021

Studiengang: Medieninformatik (Master), 3. Lehrplansemester, Status: rückgemeldet

Leistungspunkte (ECTS) Konten: ***)

Prüfungs-Nr.:	Bezeichnung	Bonus	Malus	ECTS	SWS	PSem	Art*	VS	Note	Status / Anerk./Rück. / Verm.**
12 MIM 410	Bonuskonto Hauptstudium	60	-	-	-	SoSe 20	KO	-	-	- / - / - / -

Bestandene Module/Teilmodule (Grundstudium):

Prüfungs-Nr.:	Bezeichnung	Bonus	Malus	ECTS	SWS	PSem	Art*	VS	Note	Status / Anerk./Rück. / Verm.**
12 MIM 30001	Forschungskompetenz	6	-	6	-	WiSe 19/20	G	-	1.6	BE / - / - / -
12 MIM 30002	Fortgeschrittene Medieninformatik	6	-	6	-	WiSe 19/20	G	-	2.7	BE / - / - / -
12 MIM 30003	Interaktionsdesign	6	-	6	-	WiSe 19/20	G	-	3.3	BE / - / - / -
12 MIM 30004	Medienproduktion und Telekommunikation	6	-	6	-	WiSe 19/20	G	-	2.0	BE / - / - / -
12 MIM 30005	Wahlpflichtmodul Vertiefung Medieninformatik	6	-	6	-	WiSe 19/20	G	-	2.0	BE / - / - / -
12 MIM 30006	Bildverarbeitung und Computergrafik	6	-	6	-	SoSe 20	G	-	2.3	BE / - / - / -
12 MIM 30007	Fortgeschrittene Medienprogrammierung	6	-	6	-	SoSe 20	G	-	1.6	BE / - / - / -
12 MIM 30008	Forschungsprojekt / Designprojekt	12	-	12	-	SoSe 20	G	-	2.0	BE / - / - / -
12 MIM 30009	Game Development	6	-	6	-	SoSe 20	G	-	1.3	BE / - / - / -

Pflichtfächer:

Prüfungs-Nr.:	Bezeichnung	Bonus	Malus	ECTS	SWS	PSem	Art*	VS	Note	Status / Anerk./Rück. / Verm.**
12 MIM 10002	Interaktionsdesign, Seminar	2	-	2	2	WiSe 19/20	SL	-	-	BE / - / - / -
12 MIM 20005	Advances in Media Production	3	-	3	2	WiSe 19/20	PL	-	1.3	BE / - / - / -
12 MIM 20006	Methods of Communication and Media Delivery	3	-	3	2	WiSe 19/20	PL	-	2.7	BE / - / - / -
12 MIM 20008	Wissenschaftliches Arbeiten	3	-	3	2	WiSe 19/20	PL	-	2.0	BE / - / - / -
12 MIM 20009	Forschungskonzeption	3	-	3	2	WiSe 19/20	PL	-	1.3	BE / - / - / -
12 MIM 20010	Interaktionsdesign, Praktikum	4	-	4	2	WiSe 19/20	PL	-	3.3	BE / - / - / -
12 MIM 23002	Modulprüfung Fortgeschrittene Medieninformatik	6	-	6	0	WiSe 19/20	PL	-	2.7	BE / - / - / -
12 MIM 10001	Übungen zu Bildverarbeitung und Computergrafik	3	-	3	2	SoSe 20	PL	-	-	BE / - / - / -
12 MIM 20002	Forschungsprojekt / Designprojekt	12	-	12	2	SoSe 20	PL	-	2.0	BE / - / - / -

Pflichtfächer:

Prüfungs-Nr.:	Bezeichnung	Bonus	Malus	ECTS	SWS	PSem	Art*	VS	Note	Status / Anerk. / Rück. / Verm.**	
12 MIM 20007	Bildverarbeitung und Computergrafik	3	-	3	2	SoSe 20	PL	-	2.3	BE / - / - / -	
12 MIM 23005	Modulprüfung Fortgeschrittene Medienprogrammierung	6	-	6	0	SoSe 20	PL	-	1.65	BE / - / - / -	
12 MIM 23006	Modulprüfung Game Development	6	-	6	0	SoSe 20	PL	-	1.3	BE / - / - / -	

Wahlpflichtfächer:

Prüfungs-Nr.:	Bezeichnung	Bonus	Malus	ECTS	SWS	PSem	Art*	VS	Note	Status / Anerk. / Rück. / Verm.**	
10 MIM 28013	Propädeutikum Medieninformatik	6	-	6	1	WiSe 19/20	PL	-	2.0	BE / - / - / -	

***) Art**

****) Status**

Anerkennung

Rücktritt

Vermerk

PL = Prüfungsleistung

AN = angemeldet

A = Anerk. ausl. HS

RT = Rücktritt

GR = genehmigter Rücktritt

SL = Studienleistung

BE = bestanden

H = HS-interne Anerk.

K = Krankheit

VL = Prüfungsvorleistung

NB = nicht bestanden

J = Anerkannte Prüf.

SA = Studium abgebrochen

P = Prüfung

n.z. = nicht zutreffend

U = unentschuldigter Rücktritt

G = Generierte Prüfung

KO = Konto

V = Verlängerung

***) Für die zur Prüfung zugelassenen Studierenden werden für die erbrachten Leistungen Bonuspunktekonten und für die erbrachten Fehlleistungen Maluspunktekonten in den Akten des Prüfungsamts eingerichtet. Im Falle des Bestehens eines Moduls oder Teilmoduls werden deren Leistungspunkte dem jeweiligen Bonuspunktekonto gutgeschrieben. Im Falle des Nichtbestehens einer Prüfungs- oder Studienleistung werden deren Leistungspunkte als Maluspunkte dem jeweiligen Maluspunktekonto zugerechnet (vgl. § 6 Abs. 3,4 Master-SPO).

Hat das Maluskonto des Studierenden den Wert 72 (bzw. 48 im zweisemestrigen Masterkurs) Leistungspunkte erreicht, verliert der Studierende den Prüfungsanspruch im jeweiligen Studiengang und wird exmatrikuliert (vgl. § 17a, Abs. 1 Nr. 2 - Master-SPO).

Wenn ein Student 50% der Maluspunktehöchstgrenze erreicht hat, soll eine Beratung durch den Studiendekan stattfinden (vgl. ZPA-Protokoll vom 02.11.2011).

Bachelor Zeugnis

Herr Linus Ehmann

geboren am 11. August 1995 in Nördlingen

hat in der Fachrichtung
den Studiengang

Informatik
Medieninformatik

am 14.09.2019 mit der Gesamtnote
erfolgreich abgeschlossen.

gut (1,9)

Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss
des Studiums erforderlichen Module beträgt

210 Leistungspunkte.

Die Einzelnoten sind rechtsseitig angegeben.

Der Studiengang Medieninformatik
ist systemakkreditiert gemäß den Anforderungen des Landes
Baden-Württemberg und des Akkreditierungsrates.



Furtwangen, 9. Oktober 2019

Der Rektor

Prof. Dr. Rolf Schofer


Prof. Martin Aichele

Der Dekan der Fakultät Digitale Medien



Thesis

Analyse der Komponenten eines Videospiels zur erfolgreichen Umsetzung einer guten Bindung des Spielers zur Hauptfigur	gut	(2,3)
---	-----	-------

Grundstudium

Medieninformatik	gut	(2,3)
------------------	-----	-------

Module des Hauptstudiums

1. Praktisches Studiensemester	bestanden	
2. Projektstudium	sehr gut	(1,3)
3. Grafische Datenverarbeitung	gut	(2,3)
4. Informatik	ausreichend	(3,7)
5. Digitale Medienproduktion	gut	(1,6)
6. Medienmanagement	befriedigend	(3,0)
7. Wahlpflichtmodul 1 - Campus TV 1 Grundkurs	gut	(1,7)
8. Wahlpflichtmodul 2 - Campus TV 2 Vertiefung	gut	(1,7)
9. Wahlpflichtmodul 3 Fremdsprache - English 7 - Business (B2.1) - English 8 - Business (B2.2)	gut	(1,8)
10. Wahlpflichtmodul 4 - Aktuelle Entwicklungen im Bereich Online Medien	sehr gut	(1,3)
11. Wahlpflichtmodul 5 - Gamedesign Workshop	sehr gut	(1,3)
12. Wahlpflichtmodul 6 - Spieleentwicklung 2 D - Spieleentwicklung 3 D	sehr gut	(1,0)
13. Wahlpflichtmodul 7 - Multikopter bauen und fliegen	sehr gut	(1,0)
14. Wahlpflichtmodul 8 - Physically Based Rendering, Vorlesung	gut	(2,3)
15. Abschlussprüfung Medieninformatik - Computerspielanalyse - Narration in Games	sehr gut	(1,1)
16. Seminar Medieninformatik	befriedigend	(2,7)
17. Thesis	gut	(2,3)



Abschrift

Schule

Martin-Gerbert-Gymnasium 72160 Horb a.N.

Baden-Württemberg



Zeugnis der allgemeinen Hochschulreife

Vor- und
Zuname

Linus Yannick Ehmann

geboren am

11.08.1995

in

Nördlingen

wohnhaft in

72184 Eutingen i. Gäu

hat die Oberstufe des Gymnasiums besucht, die Abiturprüfung bestanden und damit die Befähigung zum Studium an einer Hochschule in der Bundesrepublik Deutschland erworben.

Dem Zeugnis liegen folgende Vereinbarungen und Verordnungen zugrunde:

1. Die "Vereinbarung zur Neugestaltung der gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II" (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 7. Juli 1972 in der jeweils gültigen Fassung)
2. Die "Vereinbarung über die Abiturprüfung der neugestalteten gymnasialen Oberstufe in der Sekundarstufe II" (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 13. Dezember 1973 in der jeweils gültigen Fassung)
3. Die Beschlüsse zur "Einheitlichen Durchführung der Vereinbarung zur Neugestaltung der gymnasialen Oberstufe" (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 2. Juni 1977 in der jeweils gültigen Fassung)
4. Die Verordnung des Kultusministeriums über die Jahrgangsstufen sowie über die Abiturprüfung an Gymnasien der Normalform und Gymnasien in Aufbauform mit Heim (NGVO) vom 24. Juli 2001 (GBI. S. 518), zuletzt geändert durch Verordnung vom 11. April 2012 (GBI. S. 467) in der jeweils gültigen Fassung

ZEUGNIS DER ALLGEMEINEN HOCHSCHULREIFE

Vor- und Zuname, Geburtsdatum, Geburtsort sowie Name der Schule

Linus Yannick Ehmann

11.08.1995, Nördlingen

Martin-Gerbert-Gymnasium 72160 Horb a.N.

I. Leistungen in den beiden Jahrgangsstufen

Fach ¹⁾	Punktzahlen ²⁾				Note ³⁾
	1. Halbj.	2. Halbj.	3. Halbj.	4. Halbj.	
Sprachlich-literarisch-künstlerisches Aufgabenfeld (I)					
Deutsch (K)	08	07	06	07	befriedigend
Englisch (K)	08	06	06	08	befriedigend
Französisch	--	--	--	--	-----
Latein	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
Bildende Kunst	11	12	10	10	gut
Musik	--	--	--	--	-----
Gesellschaftswissenschaftliches Aufgabenfeld (II)					
Geschichte	09	06	08	10	befriedigend
Gemeinschaftskunde	11	--	--	08	gut
Geographie	--	10	08	--	befriedigend
Wirtschaft	--	--	--	--	-----
Religionslehre	(09)	(07)	(08)	10	befriedigend
Ethik	--	--	--	--	-----
Mathematisch-naturwissenschaftlich-technisches Aufgabenfeld (III)					
Mathematik (K)	08	07	09	08	befriedigend
Physik	14	11	14	12	sehr gut
Chemie (K)	09	07	07	06	befriedigend
Biologie	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
Sport (K)	12	12	10	12	gut
Wahlbereich					
Informatik	13	10	15	13	sehr gut
----	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
----	--	--	--	--	-----
Bewertung (Punkte):	11	AF II Seminarfach		Note:	gut

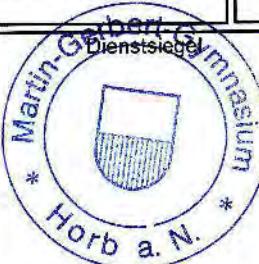
1) Die mit (K) gekennzeichneten Fächer sind Kernfächer (Fächer mit erhöhtem Anforderungsniveau).

2) Notenpunkte von Kursen, die nicht angerechnet werden, sind in Klammern gesetzt.

3) Bei der Berechnung der Note sind alle Kurse einzubezogen. Für die Umsetzung der Punkte in Noten gilt:

Punkte	15, 14, 13	12, 11, 10	9, 8, 7	6, 5, 4	3, 2, 1	0
Noten	sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend	mangelhaft	unzureichend

4) Niveau der erworbenen Kenntnisse in den angegebenen Fremdsprachen entsprechend dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Fremdsprachen (GER)



Ort, Datum

Horb am Neckar, 02.06.2014

Vorsitzender des Prüfungsausschusses

gez.: Dr. Purkl, OStD

Schulleiter

gez.: Neumann, OStD

II. Leistungen in der Abiturprüfung

Prüfungsfach ¹⁾	Punktzahlen		Note
	schriftl.	mündl.	
1. Deutsch (K)	04	--	ausreichend
2. Englisch (K)	06	--	ausreichend
3. Mathematik (K)	08	--	befriedigend
4. Sport (K)	10	--	gut
5. s.bes. Lernleistung	--	--	-----

III. Gesamtqualifikation und Durchschnittsnote

Punktsumme (ggf. mit bes. Lernleistung) aus 41 Kursen, umgerechnet auf 40 Kurse gem. 40×388 (Punktsumme) / 41 (Kurszahl)

379 mindestens 200, höchstens 600 Punkte

Punktsumme aus den fünf Prüfungsfächern

mindestens 100, höchstens 300 Punkte

oder
Punktsumme aus den vier schriftlichen Prüfungsfächern

112 höchstens 240 Punkte

zuzüglich
Punktsumme der besonderen Lernleistung in vierfacher Wertung

44 höchstens 60 Punkte

Gesamtpunktzahl **535** mindestens 300, höchstens 900 Punkte

Berechnung der Prüfungspunktsummen:
schriftl. x 4 oder schriftl. x 8/3 + mündl. x 4/3 oder mündl. x 4

in Ziffern

in Buchstaben

Durchschnittsnote
gemäß Staatsvertrag **2,6 zwei, sechs**

IV. Vor Eintritt in die Jahrgangsstufe abgeschlossene Fächer

Fach	Note
Musik	befriedigend
Biologie	befriedigend
Latein	befriedigend
Spanisch	ausreichend
-----	-----

V. Sprachenfolge

Englisch	GER ⁴⁾ : B2, in Teilen C1
Latein	Latinum
Spanisch	GER ⁴⁾ : B1
-----	-----

Zusatzqual.: -----

Arbeitsgemeinschaften:

Hiermit wird beglaubigt, dass diese Abschrift mit der Urschrift übereinstimmt:

Ort, Datum

Horb am Neckar, 02.06.2014

Unterschrift

Neumann
Neumann, OStD

T
E
R
I
E
N
Z

Teilnahmezertifikat

Linus Ehmann

hat im Sommersemester 2020 erfolgreich am Projekt

Open Culture BW meets VR

der MFG Baden-Württemberg teilgenommen.

Mit dem Projekt *Open Culture BW meets VR* unterstützt die MFG Baden-Württemberg GLAMs – Galleries, Libraries, Archives, Museums, oder im Deutschen: Kultur- und Gedächtniseinrichtungen – im Südwesten dabei, ihre Kulturdaten innovativ einzusetzen und bringt sie dafür mit Studierenden medientechnischer Studiengänge zusammen. Ermöglicht wurde das Projekt durch VirtualReality@bw, eine Offensive des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg im Rahmen der Digitalisierungsstrategie des Landes.

Das Projekt *Open Culture BW meets VR* umfasste unter anderem:

- Die Teilnahme an einem zweitägigen, virtuellen Kulturhackathon
- Aktiver Austausch und Dialog mit den datengebenden Kultureinrichtungen
- Auseinandersetzung mit dem Umgang und dem Einsatz von offenen, digitalen Kulturdaten
- Eigenständige Konzeption und Entwicklung einer VR/AR-Anwendungen auf Basis offener Kulturdaten
- Selbstständige Arbeit innerhalb des Teams

Stuttgart, 02.11.2020



Annekatrin Baumann
Projektleiterin Open Culture
kreativ.mfg.de/digitale-kultur/



Fakultät Digitale Medien
Kompetenzfeld

DIGITAL GAMES

Bestehend aus folgenden Veranstaltungen:

Computerspielanalyse / Narration in Games
Spieleentwicklung 2D/3D
Physically Based Rendering
Gamedesign Workshop

Erfolgreich absolviert von:

Linus Ehmann
Medieninformatik Bachelor



Furtwangen, den 14. Oktober 2020

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl
- Kompetenzfeldbeauftragter -

Fakultät Digitale Medien

MEDIEN UND IT-PREIS

Für herausragende Leistungen werden

Joscha Bitsch
Lounis Ammour
Linus Ehmann
Miriam Freese
Jana Johnston
Vincent Schweden

für die Produktion

„Schritte im Schatten“

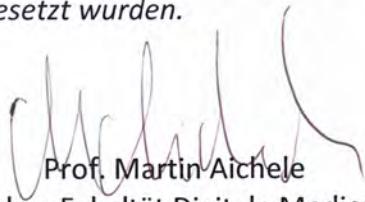
entstanden im Projektstudium Digitale Medien

im Sommersemester 2017 und Wintersemester 2017/18

mit dem Medienpreis der Hochschule Furtwangen,
Fakultät Digitale Medien, ausgezeichnet.

Ein spannendes, interaktives Computerspiel - rein auf Basis filmischer Sequenzen - zu entwickeln, stellte an die Produzierenden neue konzeptionelle, filmische und technische Herausforderungen, die vom Studententeam "Gruppe 13" mit großer Leidenschaft und in bemerkenswerter medialer Qualität umgesetzt wurden.

Furtwangen, den 23. Januar 2018



Prof. Martin Aichele
- Dekan Fakultät Digitale Medien -

Fakultät Digitale Medien

PUBLIKUMSPREIS

Mit 19,78 % aller abgegebenen Stimmen werden

Joscha Bitsch
Lounis Ammour
Linus Ehmann
Miriam Freese
Jana Johnston
Vincent Schweden

für die Produktion

„Schritte im Schatten“

entstanden im Projektstudium Digitale Medien

im Sommersemester 2017 und Wintersemester 2017/18,
betreut durch Prof. Nikolaus Hottong,

mit dem Publikumspreis der Hochschule Furtwangen,
Fakultät Digitale Medien, ausgezeichnet.

Furtwangen, den 23. Januar 2018



Prof. Martin Aichele
- Dekan Fakultät Digitale Medien -

Praktikumszeugnis

Herr Linus Ehmann, geboren 11.08.1995 in Nördlingen, absolvierte vom 01.09.2016 bis zum 28.02.2017 ein Pflichtpraktikum im Bereich Quality Assurance (QA) bei der Daedalic Entertainment GmbH in Hamburg.

Daedalic Entertainment ist einer der führenden Multimedialverlage in Deutschland. Neben der Entwicklung von interaktiven Spielinhalten für Computer und Videokonsolen ist das Unternehmen als Publisher von Spielen und als Consulting-Partner bestens im nationalen und internationalen Spielebusiness positioniert. Die Spiele von Daedalic Entertainment werden regelmäßig ausgezeichnet, unter anderem mehrfach mit dem Deutschen Computerspielpreis. Als Unternehmen selbst wurde Daedalic Entertainment 2009 und 2013 beim Deutschen Entwicklerpreis zum „Studio of the Year“ gekürt.

Während seines Praktikums hatte Herr Ehmann Einblick in alle Aufgaben, die in einem modernen Softwarehaus bei der Entwicklung und Qualitätssicherung von Computerspielen anfallen. Herr Ehmann lernte folgende Aufgaben kennen:

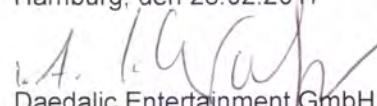
- Testing unserer Produkte auf verschiedenen Plattformen (u.a. „Shadow Tactics“ und „State of Mind“)
- ausführliche Protokollierung der Fehler in ein Bugtrackingsystem ('Mantis')
- kontinuierliche Abstimmung und Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Fachabteilungen zur schnellen Fehlerbeseitigung
- regelmäßige Teilnahme an Feedbacksitzungen mit den zuständigen Entwicklerteams
 - Entwicklung von Verbesserungsansätzen zum Balancing und Gameplay
- Regressionstesting von gefixten Bugs
- Wartung und Erstellung von Dokumenten (Spreadsheets)

Aufgrund seiner sehr guten Auffassungsgabe gelang es Herrn Ehmann, sich in kurzer Zeit in die Praktikumsinhalte einzuarbeiten und auch komplexe Zusammenhänge schnell zu überblicken. Er zeigte stets ein sehr hohes Maß an Motivation, identifizierte sich voll mit seinen Aufgaben sowie dem Unternehmen, wobei er jederzeit durch seine große Einsatzfreude und Lernbereitschaft überzeugte. Seine sorgfältige und zuverlässige Arbeitsweise hat in jeder Hinsicht und in allerbester Weise unseren Erwartungen entsprochen. Herr Ehmann erfüllte seine Aufgaben stets zu unserer vollen Zufriedenheit.

Das persönliche Verhalten von Herrn Ehmann war stets vorbildlich. Aufgrund seiner immer freundlichen, kooperativen und hilfsbereiten Art, war er bei Vorgesetzten und Kollegen gleichermaßen sehr beliebt und geschätzt.

Herr Ehmann verlässt unser Unternehmen nach Ablauf der vereinbarten Frist zum heutigen Tage. Wir danken Herrn Ehmann für seine sehr guten Leistungen und wünschen ihm für seine private und berufliche Zukunft alles Gute und weiterhin viel Erfolg.

Hamburg, den 28.02.2017



i.A. Iris Wolfer
Daedalic Entertainment GmbH
i.A. Iris Wolfer, Personalleitung

Daedalic Entertainment GmbH | Papenreye 51 | 22453 Hamburg | Germany

+49 (0) 40 806 011-30 +49 (0) 40 432 612-71 info@daedalic.de www.daedalic.de

Carsten Fichtelmann, Stephan Harms Hamburg

Deutsche Bank AG 200 700 00 0 351 635 DEUTDEHHXXX DE 58 2007 0000 0035 1635 00

Amtsgericht Hamburg HRB 100606 DE25365427

Zertifikat



Herr Linus Ehmann

geboren am 11.08.1995 in Nördlingen

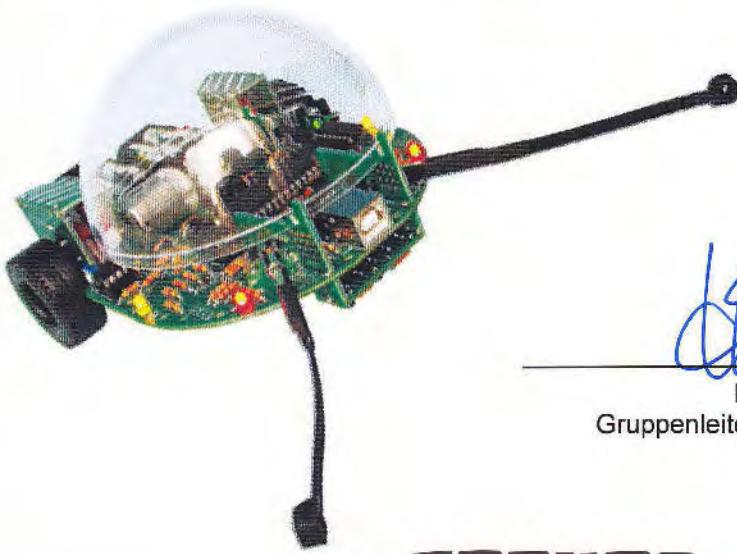
hat an der

ARBURG Summer Academy

vom 31. Juli bis 06. August 2014 teilgenommen.

Das Programm umfasste ...

- ... Informationen zu den Studiengängen Elektrotechnik, Informatik, Maschinenbau, Wirtschaftsingenieurwesen
- ... Probevorlesungen aus diesen Studiengängen
- ... Besichtigung von einschlägigen Arbeitsplätzen
- ... Montage, Programmierung und Inbetriebnahme des Roboters NIBObee



Herald Gnegel
Gruppenleiter Aus- und Weiterbildung

ARBURG

ZERTIFIKAT

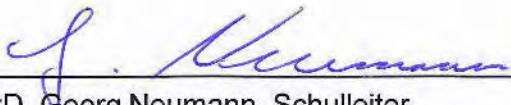


ZERTIFIKAT

Linus Ehmann

Die Schüler-Ingenieur-Akademie (SIA) Horb ist ein einjähriges Kooperationsprojekt zwischen Schule, Wirtschaft und Hochschule zur Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten aus ingenieurwissenschaftlichen Fachgebieten und von Schlüsselqualifikationen. Die in der Schüler-Ingenieur-Akademie erbrachte besondere Lernleistung kann im Abitur anerkannt werden.

Wir bescheinigen Herrn Ehmann die erfolgreiche Teilnahme an der Schüler-Ingenieur-Akademie Horb 2012/2013.


StD Georg Neumann, Schulleiter,

Martin-Gerbert-Gymnasium, Horb


Veronika Burckhardt Projektleitung

BBQ Berufliche Bildung gGmbH

Horb, 10. Juli 2013

ZERTIFIKAT



ZERTIFIKAT

Linus Ehmann

SEMINARINHALTE DER SIA
HORB 2012 / 2013

- Berufsbild des Ingenieurs
- Wissenschaftliches Arbeiten
- Technisches Projekt im Unternehmen:
 - Leitfaden für die Benutzung eines CNC-Simulationsprogramms für Auszubildende
- Effizientes Prozessmanagement durch fPS (fischer ProzessSystem)
- Management-Planspiel
- Outdoor-Teamtraining
- Präsentationstechnik
- Projektmanagement
- Informationen zu ingenieurwissenschaftlichen Studiengängen



Linus Ehmann

**erhält eine Belobigung
für soziales Engagement zum
Wohl der Schulgemeinschaft**

Horb, den 07. Juni 2014

S. Neumann

**Georg Neumann
Schulleiter**



Nachweis

Certificate

QUALIPASS

► Herr / Frau **Linus Ehmann**

hat in unserem Verein, unserer Einrichtung,
unserem Betrieb, unserer Schule eine prakti-
sche Tätigkeit absolviert.

*Mr. / Ms ... finished a practical training / an
activity / a voluntary service in our facility /
organisation / company / school.*

► Dauer und Zeitumfang der Tätigkeit

Duration of activity

10/2012 - 07/2013 - wöchentl. 1 h

► Praxisstelle **Martin-Gerbert-Gymnasium Horb**

Facility / organisation / company / school

► Anschrift **Fürstabt-Gerbert-Str. 21**

Address **72160 Horb am Neckar**

► Telefon **07451-2466**

Telephone

► Tätigkeitsschwerpunkte

Work focus

Linus Ehmann betreute als Schülermentor seit drei Jahren während der Mittagspause jüngere Schüler beim selbständigen Arbeiten mit Computern im Selbstlernzentrum.

► Wahrgenommene Stärken

Strengths

Linus achtete konsequent auf die Einhaltung der Regeln für das Selbstlernzentrum (kein Chat ...). Es gelang ihm, für die Schüler eine konzentrierte Arbeitsatmosphäre zu schaffen. Bei Problemen hat er angemessen und überlegt reagiert. Bei den Vorstellungen tritt er freundlich und überzeugend auf.

► Praxisbetreuer/in

Supervisor

Stempel



► Ort / Datum

Horb, den 18.07.2013

► Unterschrift

V. Offenhäuser



Nachweis

Certificate

QUALIPass

■ Herr / Frau Linus Ehmann
hat in unserem Verein, unserer Einrichtung,
unserem Betrieb eine Schulung absolviert.
Mr./Mrs... finished a training
in our facility / organisation / company

■ Einrichtung Martin-Gerbert-Gymnasium Horb
Facility / organisation / company
■ Anschrift Fürstabt-Gerbert-Str. 21
Address 72160 Horb am Neckar

■ Dauer und Zeitumfang der Schulung
Duration of training
11.12.2009 (8 h)
14.07.2010 (1 h)

■ Telefon 07451-2466
Telephone

■ Titel und Inhalt der Schulung
Training focus
Mentorenausbildung
Rolle und Aufgaben eines Mentors
Selbstorganisiertes Lernen
Führung und Kommunikation
Aufbau und Dramaturgie von freien Arbeitsphasen

Bei der Nachbereitung wurde die Umsetzung in die Praxis reflektiert und
Lösungsansätze für Schwierigkeiten erarbeitet.

■ Seminarbetreuer/in
Supervisor

Stempel



■ Ort / Datum Horb, den 22.07.2010

S. Neumann

■ Unterschrift V. Offenbächer