

Akkreditierungsbericht

Akkreditierungsverfahren an der

Wilhelm Büchner Hochschule Darmstadt

„Digitale Medien“ (B.Sc.)

„Game Development“ (B.Sc.)

„Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.)

I Ablauf des Akkreditierungsverfahrens

Erstmalige Akkreditierung am: 28. September 2011, **durch:** ACQUIN, **bis:** 30. September 2016, **vorläufig akkreditiert bis:** 30. September 2017

Vertragsschluss am: 21. Juli 2016

Eingang der Selbstdokumentation: 15. August 2016

Datum der Vor-Ort-Begehung: 27./28. Februar 2017

Fachausschuss: Informatik

Begleitung durch die Geschäftsstelle von ACQUIN: Tobias Auberger

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission am: 4. Juli 2017

Mitglieder der Gutachtergruppe:

- **Prof. Dr. Daniel Görlich**, SRH Hochschule Heidelberg, Fakultät für Information, Medien und Design, Studiengangsleiter Virtuelle Realitäten
- **Prof. Lutz Leuendorf**, Hochschule Furtwangen, Fakultät Wirtschaftsingenieurwesen, Arbeitsbereich Informations- und Dokumentationsmanagement
- **Prof. Dr. Reinhard Schmidt**, Hochschule Esslingen, Fakultät Informationstechnik, Fachgebiet Medieninformatik
- **Prof. Dr. Eric Schoop**, Technische Universität Dresden, Fakultät Wirtschaftswissenschaften, Professur für Wirtschaftsinformatik, insb. Informationsmanagement
- **Kevin Winter**, Student des Studiengangs „Informationsmanagement“ (B.Sc.) an der Fachhochschule Joanneum, Graz
- **Sven-Uwe Wolf**, Selbstständiger Wirtschaftsinformatiker, Forchheim

Bewertungsgrundlage der Gutachtergruppe sind die Selbstdokumentation der Hochschule sowie die intensiven Gespräche mit Programmverantwortlichen und Lehrenden, Studierenden und Absolventen sowie Vertretern der Hochschulleitung während der Begehung vor Ort.

Als **Prüfungsgrundlage** dienen die „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ in der zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses gültigen Fassung.

Im vorliegenden Bericht sind Frauen und Männer mit allen Funktionsbezeichnungen in gleicher Weise gemeint und die männliche und weibliche Schreibweise daher nicht nebeneinander aufgeführt. Personenbezogene Aussagen, Amts-, Status-, Funktions- und Berufsbezeichnungen gelten gleichermaßen für Frauen und Männer. Eine sprachliche Differenzierung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nicht vorgenommen.

II	Ausgangslage	4
1	Kurzportrait der Hochschule	4
2	Einbettung des Studiengangs	4
3	Ergebnisse aus der erstmaligen vorangegangenen Akkreditierung	4
III	Darstellung und Bewertung	6
1	Digitale Medien (B.Sc.)	6
	1.1 Ziele	6
	1.2 Konzept	7
2	Game Development (B.Sc.)	11
	2.1 Ziele	11
	2.2 Konzept	13
3	Informations- und Wissensmanagement (B.Sc.)	17
	3.1 Ziele	17
	3.2 Konzept	18
4	Implementierung	22
	4.1 Ressourcen	22
	4.2 Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation	24
	4.3 Prüfungssystem, Transparenz und Anerkennungsregeln	24
	4.4 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	25
5	Qualitätsmanagement	26
6	Resümee	27
7	Bewertung der Kriterien	27
8	Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe	28
IV	Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN	29
1	Akkreditierungsbeschluss	29

II Ausgangslage

1 **Kurzportrait der Hochschule**

Die in Pfungstadt ansässige Wilhelm Büchner Hochschule Darmstadt wurde 1996 nach staatlicher Genehmigung als Private Fernfachhochschule Darmstadt gegründet, wobei der Lehrbetrieb 1997 mit dem Diplomstudiengang „Informatik“ aufgenommen wurde. 2001 folgte die staatliche Anerkennung als Hochschule, 2008 wurde sie nach sukzessivem Ausbau des Studienangebots in Wilhelm Büchner Hochschule Darmstadt umbenannt. Die Hochschule gliedert sich derzeit in die Fachbereiche „Ingenieurwissenschaften“, „Informatik“, „Energie-, Umwelt- und Verfahrenstechnik“ sowie „Wirtschaftsingenieurwesen und Technologiemanagement“, an denen insgesamt 19 Bachelor- und neun Master-Fernstudiengänge angeboten werden. Derzeit sind an der Wilhelm Büchner Hochschule – als größter privater Hochschule für Technik in Deutschland – ca. 6.000 Studierende immatrikuliert.

2 **Einbettung des Studiengangs**

Die Studiengänge sind am Fachbereich Informatik angesiedelt. Sie sind als Fernstudiengänge auf eine Regelstudienzeit von sechs Leistungsemestern ausgelegt und mit 180 ECTS-Punkten versehen. Für die Studiengang werden Studiengebühren von 328,- € pro Monat sowie eine Gebühr für die Abschlussprüfung erhoben. Am Fachbereich werden zudem die Studiengänge „Informatik“ (B.Sc.), „Angewandte Informatik“ (B.Sc.), „Technische Informatik“ (B.Eng.), „Energieinformatik“ (B.Sc.), „Wirtschaftsinformatik“ (B.Sc.), „Embedded Systems“ (M.Eng.), „Medieninformatik“ (M.Sc.), „Verteilte und mobile Anwendungen“ (M.Sc.) und „Wirtschaftsinformatik“ (M.Sc.) angeboten.

3 **Ergebnisse aus der erstmaligen Akkreditierung**

Die Studiengänge „Digitale Medien“ (B.Sc.) und „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) wurden im Jahr 2011 erstmalig durch ACQUIN begutachtet und akkreditiert. Zur ordnungsgemäßen Durchführung des Reakkreditierungsverfahrens durch ACQUIN wurde eine vorläufige Akkreditierung beantragt. Diesem Antrag wurde stattgegeben und die Akkreditierung des Studienganges bis zum 30. September 2017 vorläufig ausgesprochen.

Folgende Empfehlungen wurden ausgesprochen:

Digitale Medien (B.Sc.)

- Es sollte bei der Reakkreditierung geprüft werden, ob freiere Kombinationsmöglichkeiten der Module in den Vertiefungsrichtungen nicht sinnvoller wären.

- Es wird empfohlen, in der Außendarstellung deutlich auf die Differenzierung zwischen dem Bachelorstudiengang Angewandte Informatik mit Vertiefung Medieninformatik und dem Bachelorstudiengang Digitale Medien hinzuweisen.

Informations- und Wissensmanagement (B.Sc.)

- Die Hochschule sollte zukünftig verstärkt darauf achten, nur entsprechend fachlich ausgewiesene und qualifizierte Autoren zu wählen.
- Die Prüfungsformen sollten ausgewogener/vielfältiger gestaltet werden.

Der Umgang mit den Empfehlungen war Gegenstand der erneuten Begutachtung.

III Darstellung und Bewertung

1 Digitale Medien (B.Sc.)

1.1 Ziele

Die Wilhelm Büchner Hochschule Darmstadt bietet als Fernhochschule Studiengänge mit flexiblem Organisationsmodell an. Diese sind insbesondere für Menschen geeignet, für die ein Präsenzstudium nicht infrage kommt oder unattraktiv ist. Sie ermöglicht es nach eigenen Worten „Berufstätigen, sich für die Zukunft zu qualifizieren und damit sowohl den eigenen Arbeitsplatz zu sichern als auch neue Chancen für den beruflichen Auf- oder Umstieg zu gewinnen.“ Das Studienangebot ist konsequent auf IT- bzw. technische Inhalte ausgerichtet, sodass sich zwischen den einzelnen Studiengängen Synergien ergeben hinsichtlich der Studieninhalte, aber auch bezogen auf die Betreuung der Studierenden – beispielsweise, weil Tutoren studiengangübergreifend zur Verfügung stehen. Der Studiengang „Digitale Medien“ (B.Sc.) ist gelungen in den Fachbereich Informatik der Wilhelm Büchner Hochschule eingebettet; er ergänzt mit seiner Kombination der Informatik mit Anwendungen aus dem Medienbereich das Studienangebot der Hochschule auf sinnvolle Weise. Es handelt sich dabei um einen Fernstudiengang im Umfang von sechs Semestern. Der Studiengang soll allgemein „Elemente der klassischen Informatik mit gestaltungsorientierten Fähigkeiten für die Herstellung und Anwendung digitaler Medien“ verbinden. Der Aufbau des Studiengangs sieht dazu insbesondere Informatikanteile, Gestaltungs- und Medienanteile, sowie Inhalte der Mathematik und Technik vor.

Als Fach- und Methodenkompetenzen sollen im Bereich Informatik Programmierung, Betriebssysteme, Rechnernetze, Datenbanken und Verteilte Systeme vermittelt und im Bereich Medien Gestaltung, Medienkommunikation, Computergrafik und im Bereich Recht und Betriebswirtschaft Medienwirtschaft und Medienrecht vermittelt werden. Als überfachliche Kompetenzen finden sich im Studienplan Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten sowie interkulturelle Kommunikation und Führung und dienen der Persönlichkeitsentwicklung. Die erlernten Kompetenzen sollen darüber hinaus in Projekten vertieft werden. Dies trägt ebenso wie die Anforderungen des Fernstudiums, insbesondere für die Koordination von Beruf und Studium benötigte Selbstorganisationsfähigkeit, dabei zur weiteren Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden bei und ist geeignet, zu gesellschaftlichem Engagement zu qualifizieren.

Der Selbstdarstellung der Hochschule zufolge soll der Studiengang für berufliche Tätigen in der Medienbranche, der Werbebranche und allgemein der IT-Branche qualifizieren. Als konkrete Berufsfelder werden Tätigkeiten in der Mediengestaltung und -produktion, im Marketing und Öffentlichkeitsarbeit, in der Anwendungsentwicklung und -programmierung, der Datenbankentwicklung und -administration und System- und Anwendungsberatung sowie im Projektmanagement für IT- oder Medienprojekte, im Training im IT- oder Medienbereich und im Vertrieb von

Hard- und/oder Software oder Medienprodukte. Nach Angabe der Studiengangsleitung wurden Absolventen hinsichtlich einer beruflichen Verbesserung nach dem Studium befragt. Die Umfrage ergab, dass sich ein Großteil der Absolventen entweder beruflich verbessern oder in einen besser qualifizierten Beruf wechseln konnte.

Da dieser Studiengang als Fernstudium absolviert wird, können Studienanfänger praktisch zu jedem Zeitpunkt das Studium aufnehmen. Ebenso sind im Fernstudium die Anzahl der Studienplätze faktisch kaum begrenzt. Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass der Studiengang klar definierte Ziele verfolgt und analog zu den Richtlinien der Gesellschaft für Informatik konzipiert wurde.

1.2 Konzept

1.2.1 Aufbau des Studiengangs

Die Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule sind in sogenannte Leistungssemester unterteilt. Diese Leistungssemester umfassen jeweils einen Arbeitsumfang von 30 ECTS-Punkten und dienen in erster Linie der Darstellung des Arbeitsaufwandes. Die einzelnen Module können je nach individuellem Studientempo absolviert werden. Man unterscheidet dabei Studien- und Leistungssemester. Das Studiensemester bezeichnet die Zeiteinteilung des Rahmenstudienplans und dauert ein halbes Jahr. Ein Leistungssemester ist dabei immer in einem halben Jahr absolvierbar. Damit grenzt sich das Konzept der Leistungssemester im Fernstudium von regulären Studiensemestern an Präsenzhochschulen ab, die eine feste zeitliche Struktur aufweisen.

Die Regelstudienzeit des Studiengangs „Digitale Medien“ (B.Sc.) beträgt sechs Leistungssemester; insgesamt umfasst der Studiengang 180 ECTS-Punkte. Der Studiengang gliedert sich in die fünf *Studienbereiche* „Informatik“ (38 ECTS-Punkte), „Digitale Medien“ (61 ECTS-Punkte), „Mathematik und Technik“ (16 ECTS-Punkte), „Überfachliche Kompetenzen“ (18 ECTS-Punkte) und „Besondere Informatikpraxis“ (35 ECTS-Punkte) sowie zwei *Wahlpflichtbereiche* (12 und 3 ECTS-Punkte).

Der Studienbereich *Informatik* erstreckt sich über den gesamten Studienverlauf und bildet den Kern der Informatikausbildung mit den einschlägigen (Grundlagen)Modulen „Theoretische Grundlagen der Informatik“, „Grundlagen der objektorientierten Programmierung“, „Betriebssysteme“, „Grundlagen des Software Engineering“, „Datenbanken“ sowie „Verteilte Informationsverarbeitung“. Der Bereich *Digitale Medien* besteht aus den Modulen „Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik“, „Gestaltung und Kreativität“, „Social Media“, „Computergrafik“, „Multimedia“, „Gestaltung interaktiver Systeme“, „Gestaltungspraxis – Film und Ton“, „Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild“ und „Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien“.

Ergänzt werden die Pflichtmodule durch einen Wahlpflichtbereich I im Umfang von zwölf ECTS-Punkten, in dem zwei Module aus den Bereichen „Informatik und Technik“ oder „Medien und Wirtschaft“ gewählt werden können.

Der Bereich *Mathematik und Technik* setzt sich aus den Modulen „Mathematische Grundlagen für Informatiker“ und „Medientechnische Grundlagen“ zusammen, in denen in den ersten drei Semestern die mathematischen und technischen Grundlagen für ein Informatik-Studium gelegt werden. Die Anforderungen des Faches werden nach Ansicht der Gutachter in diesem Bereich in angemessener Weise berücksichtigt. Die *Überfachlichen Kompetenzen* die Module „Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten“, „Interkulturelle Kommunikation und Führung“ „Projektmanagement“ und „Medienwirtschaft, -management und -recht“ sowie einen Wahlbereich mit den Modulen „Interkulturelle Kompetenzen“, „Spanisch“ und „Business English“. Der Bereich *Besondere Informatikpraxis* sieht die Module „Einführungsprojekt für Informatiker“ zu Beginn des Studiums, die Berufspraktische Phase (15 ECTS-Punkte), die Projektarbeit (6 ECTS-Punkte) und die Bachelorarbeit, die in einem Kolloquium verteidigt wird (insgesamt 12 ECTS-Punkte). Da bis auf das Einführungsprojekt alle Module dieses Studienbereichs in der Berufspraxis durchgeführt werden, ist das Erwerben berufspraktischer Kompetenzen in ausreichendem Maße gewährleistet.

Der Studiengang ist in seiner Gesamtheit stimmig aufgebaut. Die definierten Studiengangziele können durch den gegebenen Studienaufbau sehr gut erreicht werden. Die Studieninhalte vermitteln die für einen Bachelorabschluss im Bereich Digitale Medien notwendigen Kompetenzen und qualifizieren für entsprechende berufliche Tätigkeiten. Der Umfang an Wahlpflichtfächern erscheint mit insgesamt 16 ECTS angemessen. Ein Mobilitätsfenster ist nicht vorgesehen. Nach Aussage der Studiengangleitung ist ein Auslandsaufenthalt an anderen Hochschulen dennoch möglich. Hierzu gibt es eine bestehende Kooperation mit der University of California in Sacramento. Nach Auskunft der Studierenden ist ein Auslandsstudium in der Praxis nur sehr schwer umsetzbar, da nahezu alle Studierenden im Beruf gebunden sind. Aus diesem Grund wird seitens der Studierenden ein Auslandsstudium auch nicht als erstrebenswertes Ziel erachtet. Praktische Studienanteile sind in ausreichender Form vorhanden.

Der Fachbereich Informatik hat darüber hinaus ein Forschungskonzept definiert, das Themenbereiche für fachspezifische Forschung und fachdidaktische Forschung umfasst. Aufgrund der vorliegend Studienform als Fernstudium, erscheint es naturgemäß sehr schwierig kurzfristig insbesondere fachspezifische Forschungsergebnisse in das Curriculum einzuspeisen. Dazu müssten Inhalte der Studienhefte in aufwendiger Form geändert werden. Forschungsergebnisse im Bereich Fachdidaktik können dagegen leichter in neue Lern- und Lehrmethoden rückfließen.

1.2.2 Lernkontext, Modularisierung und Zugangsvoraussetzungen

Die Größe der Module entsprechen den Vorgaben: Mit Ausnahme der Abschlussarbeit und der berufspraktischen Phase besitzen die Module durchgängig sechs oder acht ECTS-Punkte. Eine

Ausnahme macht das Modul Einführungsprojekt mit zwei ECTS-Punkten. Dabei handelt es sich jedoch um ein kleineres Projekt anhand dessen die Motivation der Studienanfänger gesteigert werden soll. Weiterhin soll im Rahmen des Projekts die Interdisziplinarität von IT-Projekten aufgezeigt werden. Die Anzahl der Arbeitsstunden pro ECTS-Punkt beträgt 30 Zeitstunden.

Die Prüfungen erfolgen modulbezogen. Als Prüfungsformen sind schriftliche Prüfungen in Form von Klausuren und sogenannte B-Prüfungen, die Einsendeaufgaben darstellen, vorgesehen. Schriftliche Prüfungen werden viermal pro Jahr angeboten. Vor den schriftlichen Prüfungen werden jeweils fakultative Repetitorien als Präsenzveranstaltungen angeboten. Nach Wunsch der Studierenden in den Gesprächen vor Ort sollten die Repetitorien etwas früher stattfinden, damit ihnen mehr Zeit zur Vorbereitung auf die Prüfung verbleibt. Die B-Prüfungen können zu jedem Zeitpunkt abgelegt werden. Nach Aussage der Studierenden weisen B-Prüfungen im selben Fach mitunter unterschiedliche Schwierigkeitsgrade auf. Hier sollte eine Harmonisierung stattfinden. Dabei ist in den Prüfungsordnungen nicht näher allgemein definiert, welcher tatsächlichen Form die B-Prüfungen entsprechen müssen. Die B-Aufgaben müssen daher in der Prüfungsordnung näher festgelegt werden.

Da der Studiengang als Fernstudium konzipiert ist, ist die Präsenzzeit auf schriftliche Klausuren, Laborübungen und freiwillige Repetitorien beschränkt; die Aneignung des Lernstoffs erfolgt durch selbstständiges Lernen und e-Learning. Die Beschreibung des Lernstoffes erfolgt im Modulhandbuch überwiegend nur an den jeweiligen Lehrinhalten orientiert. Die zu erwerbenden Kompetenzen werden in den Lernzielen in der Regel zu allgemein gehalten oder nicht hinreichend beschrieben. Als Beispiel sei hierzu das Modul „Grundlagen der objektorientierten Programmierung“ aufgezeigt. Als Lernziel wird formuliert: „Die Studierenden sind in der Lage eigenständig, lauffähige Programme in der objekt-orientierten Sprache C# zu entwickeln.“. Hier wird lediglich ausgesagt, dass Studierende ein lauffähiges Programm erstellen können. Es ist nicht näher angegeben in welcher Komplexitätstiefe und welche weiteren Kompetenzen dazu erwartet werden. Die Gutachter kommen deswegen zur Überzeugung, dass die Modulbeschreibung kompetenzorientierter zu erstellen sind. Die Taxonomie der Lernstufen nach Bloom sollte dabei berücksichtigt werden.

Nach Aussage der Studierenden ist das Fernstudium neben einer Berufstätigkeit in Vollzeit und unter Umständen auch unter dem Aspekt der Familienplanung zeitlich sehr schwierig zu organisieren. Die Studierenden erwähnen allerdings auch, dass das Studium durchführbar ist. Unterbrechungen der Studienphase sowie eine kostenlose Überziehung bis zur Hälfte der regulären Studienzeit sind möglich. Einen Studienausschluss wegen Überschreitung der Grenze der Regelstudienzeit gibt es nicht. Die Studiengangleitung stellt dar, dass die Regelstudienzeit nicht wesentlich überschritten wird und einige Studierende sogar vor der Regelstudienzeit abschließen. Dennoch erschien der Gutachtergruppe das Curriculum des Vorgängerstudiengangs etwas überladen; die Schwundquote betrug etwa 30 Prozent. Der zur Reakkreditierung vorliegende Studiengang wurde

neu überarbeitet und von sieben Semester auf sechs Semester gekürzt. Dabei wurde das Curriculum auch um gegebenenfalls schwierige Inhalte wie Mathematik II und Physik entschlackt..

Die wesentliche Basis für den Lernfortschritt der Studierenden bilden die Studienhefte. Ein Modul besteht dabei aus vier bis sechs Studienheften. Jedes Studienheft ermöglicht einen freiwilligen Test zur Selbstkontrolle. Nach Durcharbeitung aller Studienhefte eines Moduls kann die B-Prüfung abgelegt werden. Der Besuch von Repetitorien unmittelbar vor schriftlichen Prüfungen sind optional für die Studierenden. Nach Aussagen der Studierenden beschränkt sich die Prüfungsvorbereitung weitgehend auf das Durcharbeiten der Studienhefte. Weiterführende Literatur wird in der Regel aus Zeitmangel nicht zur Vorbereitung verwendet. Die Studienhefte sind somit von zentraler Rolle für den Lernerfolg der Studierenden. Die Gutachter erkennen auch Unterschiede in der Qualität der Studienhefte. Manche Studienhefte beschränken sich auf eine reine Vermittlung von Faktenwissen, andere dagegen zeigen den zugehörigen Grundlangenteil mit auf. Darüber hinaus ist weiterführende Literatur in einigen Studienheften nicht angegeben. Es wird lediglich auf Nachschlagewerke verwiesen. Die Fachbereichsleitung versichert höchste Qualitätsansprüche an die Autoren der Studienhefte zu stellen. Die Gutachter empfehlen, dass die Studienhefte intensiver und in einem kürzeren zeitlichen Turnus überprüft werden und hinsichtlich ihrer wissenschaftlichen Qualität und ihrer Anspruchsniveaus verbessert werden sollten. Weiterführende Literatur sollte in das Lernkonzept integriert werden.

Für Fragen zum Lernstoff stehen sogenannte Tutoren zur Verfügung. Tutoren sind ausgewählte externe (oder interne) Mitarbeiter der Hochschule mit den entsprechenden Fachkenntnissen. Fragen an die Tutoren können innerhalb der StudyOnline-Plattform gestellt werden, die die Verwaltungs- und Kommunikationsplattform für den Austausch zwischen Studierenden, Hochschule und Tutoren bildet. Nach Aussage der Studierenden ist die Reaktionszeit sehr kurz und die Antworten hilfreich. Der Einsatz von e-Learning-Material scheint nicht im großen Stil zur Anwendung zu kommen, was man eigentlich von einer Fernhochschule erwarten sollte. In der Selbstdokumentation findet sich hierzu keine Aussage. Die Gutachter sind der Ansicht, dass e-Learning-Material in das Lern- und Lehrkonzept deutlich mehr einbezogen werden sollte.

Für die Studierenden gelten die allgemeinen Zugangsvoraussetzungen des Landes Hessen zu Bachelorstudiengängen. Die Zielgruppe sind Berufstätige, die einen akademischen Grad anstreben, um sich in ihren bisherigen Beruf höher qualifizieren zu können oder um in einen höher qualifizierten Beruf wechseln zu können. Aus diesem Grund ist die Altersstruktur der Studierenden höher als bei Präsenzhochschulen und liegt bei etwa 30 Jahren. Derzeit sind etwas weniger als 200 Studierende im Studiengang „Digitale Medien“ (B.Sc.) eingeschrieben.

1.2.3 Weiterentwicklung des Studiengangs

Der Empfehlung der Erstakkreditierung, „in der Außendarstellung deutlich auf die Differenzierung zwischen dem Bachelor-Studiengang Angewandte Informatik mit Vertiefung Medieninformatik

und dem Bachelor-Studiengang Digitale Medien hinzuweisen“, aus der Erstakkreditierung wurde hinreichend Rechnung getragen. Eine Vermischung der Begrifflichkeiten ist nicht mehr gegeben. Die Empfehlung hinsichtlich der Vertiefungsmöglichkeiten ist aufgrund der Neugestaltung des Studiengangs obsolet geworden. Das Konzept des Studiengangs ist in sich schlüssig und geeignet die definierten Studiengangsziele zu erreichen.

2 Game Development (B.Sc.)

2.1 Ziele

Der Studiengang „Game Development“ (B.Sc.) entstand aus der früheren Vertiefungsrichtung „Spieleentwicklung“ des Studiengangs „Digitale Medien“ (B.Sc.). Der vorherige Studiengang wurde nach Angaben der Hochschule in einzelne Studiengänge aufgespalten, um den unterschiedlichen Anforderungen der Vertiefungsrichtungen besser gerecht werden zu können. Der Studiengang passt zu Leitbild und Strategie der Hochschule; der Erfolg des bisherigen Studienverlauf wurde jedoch als „verhalten“ bezeichnet: Absolventen des Studiengangs „Digitale Medien“ und seiner Vertiefungsrichtung „Spieleentwicklung“ gab es bis Mitte 2016 noch nicht; zudem waren die Kündigungszahlen vergleichsweise hoch. Die Restrukturierung wird deshalb positiv als frühzeitige Gegenmaßnahme der Hochschule gewertet.

Die Formulierung der Studiengangsziele in der Prüfungsordnung des Studiengangs „Game Development“ ist recht abstrakt und nicht auf die fachlichen Spezifika des Studiengangs angepasst, sondern sind wortgleich aus den Prüfungsordnungen anderer Studiengänge übernommen worden. Die Darstellung der Studiengangsziele ist also nicht fach- und studiengangsspezifisch, auf diesem abstrakten Niveau aber für Bachelorstudiengänge angemessen. Ähnlich allgemein gehalten ist das Diploma Supplement, das unter „Programme Details“ lediglich auf die Transcripts verweist und als fachliche Details ansonsten lediglich die Liste der Module umfasst.

Ziel des Studiengangs ist der Prüfungsordnung zufolge, Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen auf Bachelor-Ebene zu vermitteln. Die in §2 (2) und (3) der Prüfungsordnung genannten Ziele sowohl einer „praxisorientierten Lehre“ wie auch einer „grundlagenorientierten Ausbildung“ stehen in einem Spannungsfeld zu einander. Im Vergleich zur bisherigen Vertiefungsrichtung „Spieleentwicklung“ wurden die Ziele und Inhalte leicht in Richtung eines tieferen technischen und mathematischen Verständnisses verschoben; überfachliche Kompetenzen und Fremdsprachen werden in einigen spezialisierten Modulen direkt adressiert, da sie durch das eigenständige, individuelle Fernstudium ansonsten kaum vermittelt werden können. Persönlichkeitsentwicklung und Befähigung zu gesellschaftlichem Engagement sollen auch hier durch die spezifische Studienstruktur gefördert werden.

Laut der Zielformulierung in der fachlichen Selbstdokumentation werden die Studierenden im Studiengang „Game Development“ zu „Informatikern mit dem Schwerpunkt auf der Spieleentwicklung ausgebildet“. Diesem Ziel entspricht auch die Struktur des Studiengangs, die zu großen Anteilen Informatik, Informatikpraxis, Mathematik und Technik umfasst, jedoch gerade einmal 44 der 180 ECTS-Punkte (24,4%) dem namensgebenden Studienbereich „Game Development“ zuordnet. Diesem Ziel entsprechen auch die vermittelten Fach- und Methodenkompetenzen.

Die Angabe, dass es sich „um einen Studiengang des Typs 1 nach den Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI)“ handeln würde, ist in sich widersprüchlich, weil die oben genannte Zielsetzung auf einen Typ-2-Studiengang entsprechend der im Jahr 2000 vorgenommenen Typisierung nach GI-Standard hinweist, also auf einen Informatik-Studiengang mit einem speziellen Anwendungsbereich. Auch die GI-Empfehlung von mindestens 65% Informatik-Anteil in Typ-1-Studiengängen wird nicht erfüllt: Von den 180 ECTS-Punkten entfallen 49 auf Informatik, 22 und Mathematik und Technik sowie 35 auf die Informatikpraxis, was zusammen 106 ECTS-Punkten bzw. nur 59% entspricht. Die übrigen 41% verteilen sich auf Wahlpflichtfächer unterschiedlicher Bereiche, überfachliche Kompetenzen und 24,4% Game Development. Die geforderten 50% Informatik-Anteil für Typ-2-Studiengänge wären damit aber erfüllt.

Die Berufsfelder für Absolventen sind größtenteils adäquat identifiziert; lediglich die aufgeführten Berufsfelder in Marketing, Öffentlichkeitsarbeit und Vertrieb lassen sich anhand des Aufbaus des Studiengangs nicht nachvollziehbar begründen. Der tatsächliche Bedarf der Games-Branche an Fachkräften geht aus den Unterlagen für die Begehung nicht hervor, obwohl inzwischen solide Daten insbesondere vom Branchenverband BIU vorliegen. Der Hochschule wird auch vor diesem Hintergrund angeraten, sich in den einschlägigen Branchenverbänden vernetzen und diese für die Lehre fruchtbar machen.

Die Studiendauer liegt bei üblichen 180 ECTS-Punkten in 6 Semestern, wobei Leistungs- und Studiensemester nicht gleichzusetzen sind. Die Selbstdokumentation der Hochschule legt dar, dass die ersten erwarteten Absolventen von „Digitale Medien“ mit Schwerpunkt „Spieleentwicklung“ nach sechs Studiensemestern erst rund die Hälfte der 210 ECTS-Punkte erreicht hatten und insgesamt neun Semester, also 54 Monate, benötigten. Die Hochschule kompensiert dies angemessen, indem sie eine gebührenfreie Verlängerung der Betreuungszeit um 50% der Regelstudienzeit gestattet und so ein Studium in individuellem Lerntempo ermöglicht, was ja auch ein wesentlicher Aspekt eines Fernstudiums ist.

Die Ziele des Studiengangs sind teilweise widersprüchlich: Obwohl der Studiengang „Game Development“ heißt, umfasst er nur in geringem Umfang (44 ECTS-Punkte bzw. 24,4%) Inhalte und Module, die das Themenspektrum der Spieleentwicklung ausreichend abdecken. Viele Aspekte der Spieleentwicklung wie etwa Storytelling, Konzeption und Game Design werden kaum oder bestenfalls rudimentär behandelt. Tatsächlich sollen die Studierenden zu „Informatikern mit dem

Schwerpunkt auf der Spieleentwicklung“ ausgebildet werden, so dass Game-Themen im Studium gegenüber den Informatik-Themen stark in den Hintergrund rücken. Im Hinblick auf die genannte Zielsetzung wäre dies legitim; der Studiengangstitel „Game Development“ könnte jedoch bei Studieninteressenten und Studierenden unter Umständen falsche Erwartungen wecken und dadurch die berichteten bisherigen Probleme – mangelnde Motivation der Studierenden und überdurchschnittliche Abbruchquote in „Digitale Medien“ Schwerpunkt Spieleentwicklung – noch verstärken. Die Hochschule sollte den Titel des Studiengangs dahingehend überdenken, ob damit der auf der Programmierung und der Informatik liegende Schwerpunkt des Studiengangs deutlich wird.

2.2 Konzept

2.2.1 Aufbau des Studiengangs

Auch der Studiengang „Game Development“ (B.Sc.) gliedert sich in fünf Bereiche: *Informatik*“ (38 ECTS-Punkte), *„Game Development“* (44 ECTS-Punkte), *„Mathematik und Technik“* (22 ECTS-Punkte), *„Überfachliche Kompetenzen“* (18 ECTS-Punkte) und *„Besondere Informatikpraxis“* (35 ECTS-Punkte) sowie zwei *Wahlpflichtbereiche* (12 und 3 ECTS-Punkte).

Der Studienbereich *Informatik* umfasst die Module „Grundlagen der Informatik“, „Grundlagen der objektorientierten Programmierung“, „Betriebssysteme“, „Software Engineering“, „Weiterführende Programmierung“, „Multimedia“, „Gestaltung interaktiver Systeme“ sowie „Verteilte Informationsverarbeitung“. Der Bereich *Game Development* besteht aus den Modulen „Computergrafik“, „Gestaltung und Kreativität“, „Spiele – Theorie und Konzepte“, „Spiele – Technik“, „Spiele – Programmierung“, „Spiele – Gestaltung“ und „Spiele – Praxis“. Ergänzt werden die Pflichtmodule durch einen Wahlpflichtbereich I im Umfang von zwölf ECTS-Punkten, in dem zwei Module aus den Bereichen „Informatik und Technik“ oder „Medien und Wirtschaft“ gewählt werden können.

Der Bereich *Mathematik und Technik* setzt sich aus den Modulen „Mathematische Grundlagen für Informatiker“, „Angewandte Mathematik für Informatiker“ und „Medientechnische Grundlagen“ zusammen, in denen zu Beginn des Studiums die mathematischen und technischen Grundlagen gelegt werden. Die Anforderungen des Faches werden nach Ansicht der Gutachter in diesem Bereich in angemessener Weise berücksichtigt. Die *Überfachlichen Kompetenzen* werden durch die Module „Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten“, „Interkulturelle Kommunikation und Führung“ und „Medienwirtschaft, -management und -recht“ sowie einen Wahlbereich mit den Modulen „Interkulturelle Kompetenzen“, „Spanisch“ und „Business English“ abgebildet. Der Bereich *Besondere Informatikpraxis* sieht die Module „Einführungsprojekt für Informatiker“ zu Beginn des Studiums, die Berufspraktische Phase (15 ECTS-Punkte), die Projektarbeit

(6 ECTS-Punkte) und die Bachelorarbeit, die in einem Kolloquium verteidigt wird (insgesamt 12 ECTS-Punkte).

Der Studiengang ist insgesamt recht stringent aufgebaut: Lediglich im fünften und im sechsten Leistungssemester ist jeweils ein einziges Wahlpflichtmodul angelegt. Dabei stammen die angebotenen Wahlpflichtmodule aus den Themenbereichen „Informatik und Technik“ sowie „Medien und Wirtschaft“. Wahlpflichtmodule, die originär dem Themenspektrum des Game Developments zugeordnet werden können, werden nicht angeboten. Dies erscheint in Anbetracht der sehr unterschiedlichen Berufserfahrungen und Zugangsvoraussetzungen der Studierenden ungewöhnlich. Es sollte deshalb zukünftig darauf Wert gelegt werden, zukünftig durch mehr und vielfältigere Wahlpflichtangebote jedem Studierenden individuellere persönliche und berufliche Entfaltung zu ermöglichen. Legt man die Zielsetzung zugrunde, die Studierenden zu Informatikern mit dem Schwerpunkt auf der Spieleentwicklung auszubilden, dann entspricht der Studiengangsaufbau diesem Ziel. Dass die Studiengangsbezeichnung „Game Development“ womöglich andere Erwartungen an die Studieninhalte und Zielkompetenzen erzeugt, wurde weiter oben bereits dargelegt.

2.2.2 Lernkontext, Modularisierung und Zugangsvoraussetzungen

Die Anzahl der Arbeitsstunden pro ECTS-Punkt werden in den Allgemeinen Bestimmungen definiert und es wird davon ausgegangen, dass ein Studierender „im Normalfall“ ohne oder mit geringer Berufserfahrung „maximal 30 Stunden“ zum Erreichen eines ECTS-Leistungspunktes benötigen würde; die Hauptzielgruppe der Studierenden mit einschlägiger Berufserfahrung und parallel fortgesetzter Berufstätigkeit müssten laut Modulhandbuch „ca. 25% bis 30% weniger Zeit für das Studium aufbringen“. In der Praxis wirkt sich die Gesamtarbeitsbelastung aus Studium und zumeist Vollzeit-Hauptbeschäftigung allerdings gegensätzlich auf die Studiendauer aus: Dass es bislang kaum Absolventen der Vertiefung „Spieleentwicklung“ gibt und diese die Regelstudienzeit bislang deutlich – beide um 12 Monate – überschritten haben, zeigt, dass die Gesamtarbeitsbelastung durch Beruf und Studium gemeinsam weiterhin beachtlich ist. Die Hochschule kompensiert dies jedoch angemessen, indem sie eine gebührenfreie Verlängerung der Betreuungszeit um 50% der Regelstudienzeit gestattet und so ein Studium in individuellem Lerntempo ermöglicht.

Innerhalb der einzelnen Module erscheinen der Arbeitsaufwand sowie das Verhältnis von Präsenz- zu Selbstlernzeiten angemessen, auch wenn die Studierenden das natürlich individuell unterschiedlich wahrgenommen haben. Module mit weniger als fünf ECTS-Punkte gibt es nicht; die meisten wurden mit fünf bis acht ECTS-Punkte gewichtet. Ausnahmen sind lediglich das unbenotete Einführungsprojekt für Informatiker am Studienbeginn, die berufspraktische Phase und die Bachelorarbeit.

Die Lernziele der einzelnen Module sind im Modulhandbuch manchmal ausführlich, häufig aber sehr knapp und allgemein dargestellt. In einigen Fällen beschränken sich die Lernziel-Angaben auf gerade einmal je einen Satz pro Modul. Generell findet keine Unterscheidung der Lernziele nach Kompetenztypen statt, so dass meist nur fachliche und methodische Kompetenzen, aber keine Selbst- oder Sozialkompetenzen bzw. Soft Skills aufgeführt werden. Teilweise sind Modulzwecke statt Lernziele formuliert, z.B. für das Modul „Spiele – Praxis“: „Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, die in den vergangenen Modulen erworbenen Kenntnisse in einer Hausarbeit praktisch umzusetzen“. Die Darstellung der Lerninhalte in den Modulen erfolgt durch Stichpunktlisten, die meistens inhaltlich nachvollziehbar sind, den Dozenten aber nahezu beliebigen Spielraum bei der Schwerpunktsetzung lassen. Einige Module wie z.B. „Spiele – Gestaltung“ behandeln jedoch eine so große Vielfalt thematischer Inhalte, dass der angegebene Workload bestenfalls recht allgemeine bis oberflächliche Bearbeitungen aller aufgeführten Inhalte zulassen dürften. Eventuell deutet sich hier eine Überfrachtung solcher Module an, was eine Verteilung der Inhalte auf mehrere konsekutive Module zum jeweiligen Themengebiet nahelegen würde.

Das Verhältnis von Präsenz- zu Selbstlernzeit ist gering, was der Strategie der Hochschule und dem Ziel des individuellen Lerntempos entspricht. In vielen Modulen beschränken sich Präsenztunterricht und Prüfung zusammen auf nur 5-10% des Workloads. Bemerkenswert ist, dass die im Modulhandbuch dargelegten Lehrformen und Angaben zum Workload nur zwischen selbstständigem Arbeiten („Lesen und Verstehen“ sowie „Übungen und Selbststudien“) sowie Präsenzzeit (oft für Prüfungen) unterscheiden. Moderne, ggfs. kollaborative Online-Angebote wie z.B. Live-Webinare werden nicht spezifisch genannt. Stattdessen wird mehrfach und auch in den Lehrformangaben der Module auf nicht weiter konkretisierte „Virtuelle Labore“ verwiesen. Ob und inwieweit einige Online-Angebote als äquivalent zu Präsenzveranstaltungen betrachtet werden können, wird nicht thematisiert.

Das Spektrum der Lehr-, Lern- und Prüfungsformen in einem Fernstudium ist naturgemäß begrenzt. Insbesondere das weitgehende Fehlen von Teamarbeiten und Gruppenprojekten im Studiengang „Game Development“ begrenzt die didaktischen Möglichkeiten zur Ausbildung berufsadäquater Handlungskompetenzen bei den Studierenden. Dies würde sich auf sog. „Normalstudierenden“ ohne berufliche Vorerfahrung und studienbegleitender Berufstätigkeit fast zwangsläufig negativ auswirken. Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind vorbildlich auf das Fernstudium zugeschnitten. Das Webportal „StudyOnline“ ist für individuelles, online-gestütztes Lernen hervorragend geeignet; Möglichkeiten zur Kollaboration zwischen Studierenden sind dagegen kaum vorhanden. Live angebotene Online-Veranstaltungen wie z.B. Repetitorien vor Klausuren werden mit Adobe Connect realisiert.

Zentrales Lernmittel bleibt jedoch das Studienheft, ggfs. mit Zusatzliteratur. Gewöhnlich werden mehrere Studienhefte speziell für ein Modul geschrieben, so dass sie die klassische Vorlesung

ersetzen. Benötigte Zusatzliteratur erhalten die Studierenden ebenfalls zugestellt. Es zeigt sich jedoch, dass die Qualität der Studienhefte stark schwankt: Qualität und fachliches Niveau der Studienhefte fallen sehr unterschiedlich aus. Darüber hinaus sind die Studienhefte fast nie in wissenschaftlich adäquaten Stil, z.B. mit geeigneter Zitationstechnik ausgearbeitet.

Insgesamt überwiegt die Grundlagenorientierung des Studiengangs, was sich in der Vielzahl von Klausuren und Individualprüfungen im Studienverlauf niederschlägt, während Teamprojekte vergleichsweise selten stattfinden. Der Anteil praktischer Prüfungsleistungen an den B-Prüfungen ist nicht bewertbar, weil die Modulhandbücher nur selten Informationen zu Prüfungstyp und Prüfungsinhalten jener B-Prüfungen geben. Weil in regulären Modulen nur Klausuren und B-Prüfungen als Leistungsnachweise genannt werden, ist kaum bewertbar, ob eine kompetenzorientierte Abstimmung von Lernzielen, Lerninhalten und Prüfungsform im Sinne etwa eines Constructive Alignment vorgenommen wurde. Gelegentlich werden die genauen Prüfungsformen bzw. potenziellen Aufgabentypen in den Inhaltsangaben der Module näher beschrieben, was jedoch nicht verbindlich ist und manchmal aufgrund der Unterschiedlichkeit der aufgeführten Möglichkeiten zu Problemen mit der Vergleichbarkeit der Prüfungsleistungen mehrerer Studierender führen kann. So wird im Modul „Spiele – Praxis“ der Leistungsnachweis „B-Prüfung“ in der Inhaltsangabe als „bspw. ‚geführtes Spiel‘, eine Demo, ein Short Paper oder ein Unity-Package“ expliziert, wobei der Anspruch an ein Short Paper sicherlich ein ganz anderer ist als an ein geführtes Spiel.

Da es sich fast immer um Individualleistungen handelt, die jeder Student nach eigenem Tempo und zu beliebiger Zeit einreichen kann, sind Teamarbeiten und Gruppenprojekte die Ausnahme. Sozialkompetenzen und Soft Skills werden dadurch nur begrenzt in den einzelnen Modulen und den Prüfungsleistungen abgebildet, jedoch gibt es einen Studienbereich „Überfachliche Kompetenzen“, der grundlegende ebenso wie praxisrelevante Kompetenzen von wissenschaftlichem Arbeiten bis zu interkultureller Kommunikation (inklusive Sprachkursen) umfasst. Darüber hinaus sind im Studienbereich „Informatikpraxis“ durch Einführungsprojekt, berufspraktische Phase, Projektarbeit und zuletzt die Bachelorarbeit auch wieder implizit Möglichkeiten zum Erwerb von Soft Skills enthalten. Die Prüfungsorganisation mit mehrfach im Jahr und entweder online einzureichenden oder an zahlreichen landesweiten Standorten angebotenen Prüfungen ist sehr kundenfreundlich und trägt in ausgesprochen positiver Weise zur Studierbarkeit bei. Im Allgemeinen sind alle Prüfungen modulbezogen. Modulübergreifende Prüfungen gibt es nicht; jedoch gibt es einige Projekt-Module, in denen die erfolgreich erworbenen Kompetenzen aus früheren Modulen zusammengeführt und unter Beweis gestellt werden müssen. Diese Ausnahmen sind sinnvoll begründet und unterstützen die Studiengangsziele.

Für die Zulassung zum Studium gelten an der Wilhelm Büchner Hochschule für Zulassungsvoraussetzungen des Landes Hessen. Ein weiteres Auswahlverfahren gibt es für den Studiengang „Game

Development“ nicht, obwohl sich die Eingangsvoraussetzungen der Studierenden sowohl hinsichtlich ihrer vorherigen Abschlüsse als auch hinsichtlich ihrer Berufserfahrungen stark unterscheiden können.

3 Informations- und Wissensmanagement (B.Sc.)

3.1 Ziele

Der Bachelor-Studiengang „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) wird als Teildisziplin der Informatik betrachtet. Zentrales Ziel ist die optimale Nutzung von Informationen und Wissen als wichtige Ressource zur Stützung der Wettbewerbsfähigkeit von Organisationen. Die Verknüpfung von informationswissenschaftlichen, betriebswirtschaftlichen und informationstechnischen Aspekten wird als Erfolgsfaktor für das Schaffen von Wettbewerbsvorteilen.

Die Studiengangziele sollen sich an den übergeordneten Zielen der Wilhelm Büchner Hochschule in Darmstadt orientieren: (1) Deutero-Lernen, (2) Fachkompetenzen, (3) Abstraktions- und Generalisierungsvermögen, (4) Kompetenz zur Problemlösung und Modellbildung, (5) Wissenschaftlich-kritisches Denken mit interdisziplinären Bezügen und (6) Managementkompetenzen (Soft Skills). Grundsätzlich passt der Bachelorstudiengang damit zum Leitbild bzw. zur Gesamtstrategie der Hochschule und ergänzt mit seiner breiten, fachübergreifenden Orientierung sinnvoll existierende, fachlich stärker abgegrenzte Bachelor-Studiengänge (Angewandte Informatik, Wirtschaftsinformatik). Um das viersemestrige Masterstudium der Wirtschaftsinformatik konsekutiv anschließen zu können, wurde der Bachelorstudiengang „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) von sieben auf sechs Fachsemester reduziert.

Neben Standard-Berufsfeldern in der IT werden insbesondere folgende Berufsfelder für die Absolventen als typisch angesehen: (1) Planung, Entwicklung und Betrieb von Informationssystemen, (2) Einführung, Betrieb und Pflege von Wissensmanagementsystemen, (3) Big Data / Data Science, (4) Tätigkeiten im betrieblichen Informationsmanagement, (5) Tätigkeit in der Informationsvermittlung und elektronischen Archivierung, (6) Training in allen IT-Themen, (7) Schulung und Vertrieb für Hard- und/oder Software oder Informationsprodukte. Als interessante Branchen werden genannt: (1) Wirtschaft und Finanzen (Unternehmensberatungen, Consulting, Banken und Versicherungen), (2) Medien (Verlage, Online-Medien, Online-Redaktionen), (3) Bibliotheken, wissenschaftliche Einrichtungen. Es werden die für Informatik-Studiengänge üblichen, grundlegenden Fach- und Methodenkompetenzen vermittelt (Software-Entwicklung, verteilte Architekturen, Datenmanagement, Information Retrieval, CSCW, Gestaltung interaktiver Systeme) und um mathematische Grundlagen vertieft. Als überfachliche Kompetenzen werden rechtliche und betriebs-

wirtschaftliche Grundlagen, Projektmanagement und Wissenschaftliches Arbeiten, Kommunikation und Führung sowie ein Sprachmodul (Business English, Interkulturelle Kompetenz oder Spanisch) angeboten.

Der Studiengang zielt wie alle Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule auf die akademische Aus- und Weiterbildung Berufstätiger mit i.d.R. einschlägiger abgeschlossener Berufsausbildung und z.T. mehrjähriger anschließender Berufspraxis ab. Die primäre Lehrmethode an der Hochschule ist das auf Studienheften mit online-Ergänzung basierende Fernstudium mit begleitenden Präsenzveranstaltungen. Aufgrund des Fernstudiums mit individuellen Immatrikulations- und Prüfungszeitpunkten und möglichen Unterbrechungen/Streckungen aus beruflichen Gründen erscheint die Fortschreibung des bisherigen Studienverlaufs (66 Immatrikulationen bei 18,2 % Kündigungsquote in 2011-15) realistisch.

Der Studiengang ist im Kern ein Informatik-Studiengang, jedoch interdisziplinär ausgerichtet (Typ 3 nach Definition der Ges. f. Informatik). Er verfügt über sinnvolle Ziele und adressiert passfähige Berufsfelder. Über die Fach- und Methodenkompetenzen hinaus sollen überfachliche Kompetenzen die Entwicklung einer angemessenen Persönlichkeit der Studierenden und ihre Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement fördern. Dieses Ziel wird in der Selbstdokumentation sowie in den Studiendokumenten nicht explizit angesprochen. Während der Begehung vor Ort wurde auf die bereits vorliegende berufspraktische Erfahrung der Studierenden als Basis verwiesen.

Die Erstakkreditierung in 2011 wurde ohne Auflagen erteilt. Die damals ausgesprochenen Empfehlungen betreffen nicht die Studiengangziele, die unverändert beibehalten wurden. Der in der institutionellen Akkreditierung 2016 erteilten Auflage einer deutlicheren Forschungsorientierung wird durch eine Clusterung einzelner bereits laufender oder geplanter Forschungsaktivitäten hin zu drei strategischen Feldern entsprochen, um Synergien zwischen der Forschung einzelner Professorinnen und Professoren zu nutzen. Das Feld „Innovative Studienmodelle zur Steigerung des Studienerfolgs berufsbegleitend Studierender“ wird auch von Lehrenden des Studiengangs adressiert.

3.2 Konzept

3.2.1 Aufbau des Studiengangs

Der Bachelorstudiengang „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) besteht aus den Studienbereichen „Informatik“ (46 ECTS-Punkte), „Informations- und Wissensmanagement“ (46 ECTS-Punkte), „Mathematik und Technik“ (16 ECTS-Punkte), „Überfachliche Kompetenzen“ (23 ECTS-Punkte) und „Besondere Informatikpraxis“ (35 ECTS-Punkte, bestehend aus Projekten, Berufspraktischer Phase, sowie Bachelorarbeit mit Kolloquium), ergänzt um zwei Wahlpflichtmodule im sechsten Leistungssemester (14 ECTS-Punkte, auszuwählen aus den Bereichen „Informationsmanagement & Anwendungen“, „Medien & Anwendungen“ oder „Informatik“).

Der Studienbereich *Informatik* umfasst die Module „Grundlagen der Informatik“, „Grundlagen der objektorientierten Programmierung“, „Betriebssysteme“, „Grundlagen des Software Engineering“, „Datenbanken“, „Webpublishing und Multimedia“ und „Verteilte Informationsverarbeitung“. Der Bereich *Informations- und Wissensmanagement* besteht aus den Modulen „Einführung in die Informationswissenschaft und -wirtschaft“, „Grundlagen des Informations- und Wissensmanagements“, „Information Broking und Research“, „Wissensorganisation und Information Retrieval“, „Methoden und Techniken des Wissensmanagements“, „Gestaltung interaktiver Systeme“, „Betriebliche Informationssysteme“ sowie „Anwendungen im Informationsmanagement“. Der Bereich *Mathematik und Technik* setzt sich aus den Modulen „Mathematische Grundlagen für Informatiker“ und „Informationstechnologie“ zusammen, in denen zu Beginn des Studiums die mathematischen und technischen Grundlagen gelegt werden. Die Anforderungen des Faches werden nach Ansicht der Gutachter in diesem Bereich in angemessener Weise berücksichtigt. Die *Überfachlichen Kompetenzen* umfassen die Module „Recht und Betriebswirtschaft“, „Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten“, „Kommunikation und Führung“, und eine Sprache. Der Aufbau ist insgesamt stimmig hinsichtlich der angestrebten Studiengangsziele.

Der frei wählbare Anteil von 17 ECTS-Punkten von 180 aus Wahlpflichtmodulen/Sprachmodul erscheint vergleichsweise gering. Struktur und Umfang der Pflichtmodule sind jedoch angemessen. Ein explizites Mobilitätsfenster entfällt, ist aufgrund des individuell steuerbaren Ablaufs des Fernstudiums nicht erforderlich. Praktische Studienanteile werden im Pflichtbereich „Besondere Informatikpraxis“ platziert. Sie nehmen mit 35 ECTS-Punkte einen angemessenen Raum ein. Aktuelle Forschungsthemen werden im Studiengang nicht explizit reflektiert, sie fließen allenfalls in die Studienhefte von Modulen von forschenden Verantwortlichen ein.

Dokumentationen und aktuelle Auswahloptionen im Wahlpflichtbereich treffen nicht exakt die übliche Interpretation der Studiengangsbezeichnung „Informations- und Wissensmanagement“. Anstelle des Informationsmanagements wird stark auf die Informationswissenschaften referenziert, Managementansätze werden kaum angesprochen. Wissensmanagement wird explizit in zwei Modulen angesprochen (Wissensorganisation und Information Retrieval, Methoden und Techniken des Wissensmanagements). Die Vor-Ort Begehung ergab, dass durch einen vollzogenen Wechsel der Modulverantwortlichen, der sich in den Dokumentationen noch nicht niederschlug, diese Defizite, das Wissensmanagement betreffend, aktuell abgebaut werden. Hinsichtlich des Informationsmanagements sollten verstärkt betriebswirtschaftliche Wahlpflichtmodule (z.B. Strategisches Informationsmanagement/IT-Governance, Organisation & Personal, Strategische Planung) aus Nachbarstudiengängen (z.B. Wirtschaftsinformatik) angeboten werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass ein bestimmter Fachanteil aus diesem Bereich verpflichtend angeboten werden sollte.

Die Inhalte der einzelnen fachlichen und fachübergreifenden Module sind für einen informatikbetonten, interdisziplinären Bachelor-Studiengang angemessen. Methodische und Schlüsselkompetenzen entsprechen Aufbau und Zielsetzung des Studiengangs. Generische und Schlüsselqualifikationen werden im ausgeprägten Pflichtbereich „überfachliche Kompetenzen“ angesprochen (z.B. pädagogisch-wissenschaftlich fokussierendes Modul „Projektmanagement & Wissenschaftliches Arbeiten“ im 3. Leistungssemester). Die höheren Ebenen der Bloom'schen Taxonomie (Analyse, Synthese, reflektierende Evaluation), die auch in einem Bachelor-Studium auf entsprechendem Leistungsniveau anzusprechen sind, werden jedoch in den Modulbeschreibungen und in den bei der Vor-Ort Begehung in Augenschein genommenen Studienheften zu wenig adressiert.

3.2.2 Lernkontext, Modularisierung und Zugangsvoraussetzungen

Der Studiengang ist auf der Grundlage des ECTS-Systems modularisiert. Ein Leistungssemester umfasst 30 ECTS-Punkte) und besteht aus mehreren Modulen. Die Größe der Module ist angemessen, sie umfassen i.d.R. fünf oder mehr ECTS-Punkte. Ausnahmen bilden nur das Wahlpflichtmodul „Sprachen“ und das (unbenotete) Modul „Einführungsprojekt für Informatiker“. Eine gesonderte Begründung erfolgt nicht in den Ordnungen, erscheint den Gutachtern an dieser Stelle jedoch auch nicht erforderlich. Die Darstellung von Inhalten und Lernzielen, der Bezug zu den übergeordneten Zielen des Studiengangs und der Beitrag der einzelnen Module zu den dominierenden Schlüsselthemen Informationsmanagement und Wissensmanagement variiert zwischen den Modulbeschreibungen. Es wird zu wenig transparent, welcher Kompetenzbereich (Fach-, Methoden-, Selbst- oder Sozialkompetenz) und welches Kompetenzniveau (Bloom'sche Taxonomie) in dem jeweiligen Modul adressiert werden und wie Lernziel, Lerninhalt Prüfungsform zusammenwirken.

Das Verhältnis von Präsenz- zu Selbstlernzeiten erscheint für einen Fernstudiengang grundsätzlich angemessen, die Vor-Ort Begehung ergab allerdings, dass die zeitliche Verteilung der Präsenzphasen und ihr Fokus auf Gruppenarbeit noch verbessert werden können. Aufgrund der Möglichkeit der individuellen Studienablaufgestaltung und der in den Ordnungen großzügig für das berufs begleitende Studium geregelten Möglichkeiten, befristet zu unterbrechen und/oder Studienzeiten zu verlängern, ist der Studiengang grundsätzlich gut studierbar, wie auch die statistischen Ergebnisse der Jahre 2011-2015 zeigen.

Die primäre Lehrmethode der Hochschule ist das individuelle Fernstudium mit begleitenden Präsenzveranstaltungen (mindestens einmal im Quartal), die auf die Anforderungen des Studiums und die Bedürfnisse der Studierenden abgestimmt sind und Gruppenprozesse unterstützen sollen (Einführungsveranstaltungen, Kompaktkurse, Laborveranstaltungen, Repetitorien). Eine ausreichende Varianz kann grundsätzlich festgestellt werden. Allerdings könnte das Potenzial online gestützter Lehre insbesondere zur Intensivierung von Interaktionen während der Selbststudien-

phasen und zur Vor- und Nachbereitung von Präsenzterminen (Laborveranstaltungen, Repetitorien) stärker genutzt werden. Die Präsenzlehrform „Virtuelles Labor“ wird nur in den Modulbeschreibungen sowie im Modul Business English explizit aufgeführt.

Die bei der Begehung in Augenschein genommenen Studienhefte variieren stark hinsichtlich Umfang und Niveau. Derzeit wird zu wenig die Möglichkeit genutzt, durch ein zentrales, modulübergreifendes, die Kompetenzorientierung und Vergleichbarkeit prüfendes Lektorat auf Basis des technischen Redaktionssystems, verpflichtenden Verweis auf weiterführendes Selbststudium anhand empfohlener Originalquellen (auch in englischer Sprache) und integrierte online Fragen/Interventionen von Dozenten/Tutoren zur Reflexion des Gelernten in virtuellen Gruppen bzw. auch zur Vor-/Nachbereitung von in Präsenzterminen vertiefter Übungen in Gruppenarbeit interaktiver zu werden und neben breiterer Kompetenzen auch höhere Kompetenzniveaus zu erreichen. Das studienheftbasierte Fernstudium beinhaltet immer die Gefahr, dass sich die berufsbegleitend weitgehend individuell lernenden Teilnehmer ausschließlich auf das ausgegebene Material konzentrieren und nicht „über den Tellerrand blicken“, was jedoch als Grundelement eines akademischen Studiums unbedingt gefördert werden muss.

Da das Fernstudium berufsbegleitend erfolgt und die Teilnehmer in der Regel bereits über mehrjährige Berufserfahrung verfügen, sind berufliche Handlungskompetenzen bereits vielfach vorhanden. Sie werden im Rahmen des Selbststudiums aufgegriffen, können durch moderierendes Eingreifen von Tutoren im Bedarfsfall gefördert werden und werden im Rahmen von Projekten und in der berufspraktischen Phase vertieft.

Die Prüfungen werden mindestens viermal im Jahr angeboten, Prüfungsdichte und -organisation sind für einen Fernstudiengang angemessen und tragen zur Studierbarkeit bei. Den unterschiedlichen Qualifikationszielen wird durch eine ausreichende Varianz an Prüfungsformen Rechnung getragen (13 Prüfungen erfolgen per Klausur, 11 per einzureichender Belegaufgabe, 1 mündlich, 1 als Projektarbeit, 2 unbenotet als Studienleistungen, sowie 1 Abschlussprüfung). Die Prüfungen sind modulbezogen, die Ausnahme im Modul „Datenbanken“ (K+B) ist aufgrund der Modulgröße und der unterschiedlichen Inhalte gerechtfertigt.

Die Prüfungen beziehen sich auf die anhand von Studienheften im Selbststudium angeeigneten Fach- und Methodenkompetenzen. Die Möglichkeit, interaktiv und kollaborativ ausgestaltete Präsenzphasen stärker in die Prüfungsprozesse einzubeziehen und damit weitere Kompetenzen (Selbst- und Sozialkompetenz) abzurufen, wird derzeit wenig (transparent) genutzt.

Nach § 2 (1) der Allgemeinen Bestimmungen für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen kann zum Bachelorstudium zugelassen werden, wer die Zugangsvoraussetzungen gemäß § 55 Hessisches Hochschulgesetz (HHG) erfüllt. Anrechnungen von Vorleistungen erfolgen auf Basis der „Lissabon-Konvention“ in § 22 der Allgemeinen Bestimmungen. § 3 (5) regelt auf Basis von § 2 der Verordnung über den Zugang beruflich Qualifizierter zu den Hochschulen im Land Hessen

vom 7. Juli 2010 den Zugang beruflich Qualifizierter, die noch eine Hochschulzugangsprüfung ablegen müssen. Die §§ 5, 6 der Allgemeinen Bestimmungen gehen auf die Studienform des berufsbegleitenden Fernstudiums und seine besondere Flexibilität ein. Damit wird die geeignete/gewünschte Zielgruppe adressiert. Ein studiengangspezifisches Auswahlverfahren sowie unterschiedliche Eingangsvoraussetzungen der Studierenden werden in den Ordnungen nicht angesprochen. Diesen Aspekten wird laut Auskunft während der Begehung vor Ort durch die individuelle Ablaufsteuerung und die Möglichkeit der persönlichen Inanspruchnahme tutorieller Begleitung sowie der allgemein angestrebten Befähigung zum „Deutero Lernen“, das Gegenstand der ersten Präsenzphase ist, entsprochen.

3.2.3 Weiterentwicklung des Studiengangs

Der Studiengang wurde im Rahmen der Reorganisation von sieben auf sechs Fachsemester gekürzt. Die ursprüngliche Struktur wurde beibehalten. Die Empfehlungen aus der Erstakkreditierung 2011 für die Weiterentwicklung des Studienprogramms lauten:

- Die Hochschule sollte zukünftig verstärkt darauf achten, nur entsprechend fachlich ausgewiesene und qualifizierte Autoren zu wählen.
- Die Prüfungsformen sollten ausgewogener/vielfältiger gestaltet werden.

Beide Kritikpunkte werden in der vorliegenden Begutachtung im Rahmen der Reakkreditierung erneut aufgegriffen, die Empfehlungen können umgesetzt betrachtet werden, auch wenn diese Punkte weiter aufgegriffen werden könnten: Zwar liegt eine Richtlinie für die Erstellung von Studienheften vor (Autorenleitfaden), sie geht jedoch überwiegend auf formale und weniger auf didaktische/kompetenzorientierte Gestaltung ein. Der in der Begehung angesprochene explizite Coaching Ansatz zur testweisen Einarbeitung neuer Autoren ist sicher ein geeigneter Weg, sollte jedoch um nachhaltige Qualitätssicherung ergänzt werden. Die Varianz der Prüfungsformen ist zwar gegeben, jedoch werden über die einfache Fach-/Methodenkompetenz hinausgehende, auf Gruppenarbeit basierende Kompetenzen wenig einbezogen. Insgesamt erscheint jedoch das Konzept des Studiengangs gut geeignet, die Studiengangsziele zu erreichen. Die Module sind in ihrer thematischen Abfolge und Bereichszuordnung insgesamt so konzipiert, dass die Studiengangsziele erreicht werden können.

4 Implementierung

4.1 Ressourcen

Bezugnehmend auf die Erstakkreditierung ist die finanzielle Lage der Hochschule aufgrund ihrer Einbettung in die Firmengruppe Klett unverändert sichergestellt. Die daraus resultierende Koope-

ration mit der Studiengemeinschaft Darmstadt, auch gehalten von der Firmengruppe Klett, ermöglicht eine gemeinsame Nutzung von infrastrukturellen und personellen Ressourcen, besonders im Verwaltungsbereich. Aus der Organisation der Studiengänge als Fernstudien ergibt sich ein niedriger Bedarf an Räumlichkeiten für den Studienbetrieb, welcher in ausreichendem Maße gedeckt wird.

Der personelle Bedarf in der Lehre wird hauptsächlich mit nebenberuflich tätigen Lehrbeauftragten gedeckt. Da aufgrund der Studienform herkömmliche Modelle für die Berechnung der Lehrleistung nicht zur Anwendung kommen können, wird diese auf Minutenbasis abgerechnet. Der daraus resultierende erhöhte Organisationsaufwand wird sinnvoll mittels der für Lehrende zugänglichen Informationsplattform unterstützt. Die Rollen in der Lehre sind feingliedrig geteilt, wobei es üblich ist, dass Personen mehrere Rollen innehaben. So existieren StudienheftautorInnen, Modulverantwortliche, DozentInnen ohne Modulverantwortung, PrüferInnen und TutorInnen. Aufgrund des unterschiedlichen Bedarfs dieser Rollen scheint diese Teilung zweckmäßig.

Die Akquirierung von StudienheftautorInnen wird als permanente Herausforderung gesehen. Wo möglich, wird hier auf Kooperation mit anderen Institutionen zurückgegriffen, ansonsten geschieht die Akquise bei anderen Hochschulen ohne Kontakte. Zur Unterstützung der Autoren existiert ein entsprechender Leitfaden. Zudem werden sie durch Beratung hinsichtlich des Stils und Aufbaus und Gesprächen mit den Modulverantwortlichen geleitet. Neue AutorInnen müssen außerdem ein Probemanuskript verfassen um deren Eignung zu prüfen. Sollte ein Studienheft nach Fertigstellung nicht der Kontrolle der Modulverantwortlichen standhalten, wird es abgelehnt und neu ausgeschrieben. Im Zeitraum der dadurch entstehenden Verzögerung wird auf Fachbücher zurückgegriffen, zu denen ein kurzes Begleitheft verfasst wird.

Die Modulverantwortlichen sind nicht nur für die Überprüfung der Studienhefte, sondern auch für die Freigabe von Klausuren und B-Aufgaben zuständig. Außerdem betreuen sie die TutorInnen, welche wiederum die Studierenden bei Fragen und optionalen Einsendeaufgaben unterstützen. Trotz dieser feinen Gliederung wird die Betreuung von den Studierenden als durchgängig, zeitnah und hilfreich erlebt. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass der größte Teil der Betreuung über das Online-System stattfindet. Darüber hinaus dient dieses Portal als Kommunikationsplattform für Studierende, moderiert von TutorInnen. Dort können die Studienhefte der eigenen Kurse in der aktuellsten Version bezogen und B-Aufgaben eingesendet werden. Ergänzend werden in einigen Modulen Videos bereitgestellt, welche die Lernziele beleuchten oder punktuell auf herausfordernde Inhalte der Studienhefte eingehen. Weitere, vor allem kollaborative e-Learning Techniken werden hier allerdings nicht angeboten. Diese würden eine wesentliche Aufwertung und Diversifizierung des didaktischen Repertoires mit sich bringen und werden deshalb empfohlen.

Neben dem im Fernstudium zu absolvierenden Studienkontingent sind auch Präsenzphasen zu Beginn des Semesters sowie in Form von freiwilligen Repetitorien umgesetzt. Diese werden von

den Studierenden gut angenommen und besonders letztere werden genutzt um Probleme anzusprechen, Fallbeispiele zu bearbeiten und auf weiterführende Themen und Literatur hinzuweisen.

Die Forschung an der Hochschule ist noch nicht sehr etabliert, da der bisherige Fokus klar auf der Lehre lag. Durch Neuberufungen und das Setzen von Schwerpunkten in der Hochschulstrategie soll das allerdings geändert werden. Ein Forschungsausschuss hat die Steuerung, Evaluation und Budgetierung inne.

4.2 Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation

Die Hochschule wird vom Präsidium geleitet, welches über deren strategische Ausrichtung entscheidet. Unterstützt wird das Präsidium durch den Hochschulrat und den Senat. Dem Präsidium unterstellt sind die Fachbereiche sowie der Studien- und Prüfungsservice und das Marketing. Die Zuständigkeiten sind klar definiert und Entscheidungsprozesse sind kurz gehalten, was der Hochschule eine schnelle Adaption auf Einflüsse ermöglicht. Studierende sind im Senat und den Fachbereichsräten mit je zwei Plätzen vertreten.

Die Hochschule pflegt eine große Zahl von Kooperationen, welche auch vertraglich geregelt sind. Diese umfassen zum einen die Kooperationen mit anderen Hochschulen, etwa um Laborpraktika zu sichern oder Personal zu akquirieren. Darüber hinaus bestehen Kooperationen zu Verbänden, Firmen und ausländischen Institutionen. Diese ermöglichen unter anderem eine Unterstützung der Studierenden bei der Suche nach Praktika oder etwa ein dreiwöchiges Kompaktstudienprogramm an der California State University Sacramento (CSUS).

4.3 Prüfungssystem, Transparenz und Anerkennungsregeln

Die studienorganisatorischen Dokumente wie Curriculum, Studien- und Prüfungsordnung und Zulassungsvoraussetzungen sind öffentlich zugänglich. Das Modulhandbuch kann von Studierenden eingesehen werden. In den Abschlusszeugnissen bzw. dem Transcript of Records ist die ECTS-Note ausgewiesen. Interessierten stehen mehrere Anlaufstellen der Informationsbeschaffung und Beratung offen. So ist dies online, telefonisch und vor Ort möglich und die entsprechenden Ressourcen sind vorhanden. Außerdem bietet die Hochschule ein Probeprogramm an, bei dem sich Interessierte einen Eindruck vom Studium machen können, ohne eine langfristige Bindung eingehen zu müssen. Über die Struktur des Fernstudiums informieren sowohl der sogenannte „Studienbegleiter“, der die Organisation des Studiums, beispielsweise den Turnus des Versands der Studienmaterialien, darstellt, als auch die „Hinweise zur Regelstudienzeit“, die den Begriff der Leistungssemester und die Anerkennungspraxis für außerhalb der Hochschule erworbene Kompetenzen erläutern. Das Betreuungs- und Beratungsangebot durch den Telefondienst und die Tutoren in diesem Bereich wird auch von den Studierenden als sehr hoch und vorbildlich eingeschätzt.

Das Prüfungssystem ist äußerst flexibel und bei allen Studiengängen gleich. Die Prüfungsordnungen aller Studiengänge sind verabschiedet. Die Prüfungsvorbereitung erfolgt üblicherweise in zusätzlichen (zum großen Teil kostenpflichtigen) Präsenzveranstaltungen durch Dozenten, die auch die Prüfungen durchführen. Die Prüfungen bestehen überwiegend aus Klausuren. Die Prüfungen sind modulbezogen und kompetenzorientiert. Durch die Organisation mit mindestens vier Prüfungsterminen je Modul und Jahr ist die Prüfungsdichte durch die Studierenden selbst steuerbar, wobei die Studierenden aus 26 Orten wählen können, an denen die Prüfungen abgelegt werden können. Dadurch ist die Studierbarkeit seitens der Studierenden selbst regelbar und gestaltbar. In den Allgemeinen Bestimmungen für Studien- und Prüfungsordnungen der Hochschule sind die Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen und außerhochschulisch erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention und den Vorgaben der Kultusministerkonferenz festgelegt (§20). Wie oben dargelegt müssen jedoch die B-Aufgaben in Prüfungsordnungen näher bestimmt werden.

Die Darstellung der Fach- und Methodenkompetenz ist insgesamt gesehen sehr allgemein gehalten. Aus den einzelnen Beschreibungen ist über weite Strecken nicht erkennbar, welche konkreten Kompetenzen vermittelt werden bzw. die Studierenden mit der Belegung des Moduls erwerben. Die Modulhandbücher müssen daher überarbeitet werden. Insbesondere müssen die Modulbeschreibungen die aktuellen Lerninhalte vollständig abbilden und die Lernziele durchgehend kompetenzorientiert formuliert werden.

4.4 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Durch die Tatsache, dass das Studium zum Großteil zuhause absolviert wird, muss die Hochschule nur für Studierende mit Behinderungen darauf achten, dass die Laborveranstaltungen und die zusätzlichen Präsenzveranstaltungen zur Prüfungsvorbereitung barrierefrei zu erreichen sind. Ausländische Studierende und Studierende mit Migrationshintergrund können durch eine individuelle Studienplanung auf ihre individuelle Situation reagieren. Die Hochschule bietet sich durch ihr Konzept für Studierende mit Behinderungen oder mit Kindern an. Die Räumlichkeiten, an denen die Präsenzzeiten stattfinden, sind darüber hinaus barrierefrei. Die hohe Flexibilität kommt diesen Personengruppen entgegen. Insgesamt ist die Wilhelm Büchner Hochschule für Menschen, die nicht an einer Präsenzhochschule studieren können oder es nur mit sehr großen Einschränkungen könnten aufgrund der Flexibilität sehr gut geeignet. Das spiegelt sich auch in der umfassenden Beratung wieder. Regelungen zum Nachteilsausgleich sind zudem in den Allgemeinen Bestimmungen für Studien- und Prüfungsordnungen der Hochschule hinreichend geregelt (§16).

5 Qualitätsmanagement

Das Qualitätsmanagement der begutachteten Studiengänge basiert auf mehreren zentralen, hochschulweiten Initiativen, die von der Hochschulleitung der WBHS ausgehen. Diese fachbereichsübergreifende Infrastruktur zur Qualitätssicherung bestimmt auch grundlegend das Qualitätsmanagement des Fachbereichs Informatik. So werden die Evaluationen der Lehrangebote und Studienmaterialien zentral organisiert. Durchgeführt werden die Qualitätsprüfungen des Studienmaterials maßgeblich durch die Modulverantwortlichen. Die deutlich eingeschränkten und untergeordneten Dozententätigkeiten werden vorrangig durch Befragungen der Studierenden evaluiert. Studentische Befragungen werden auch für verschiedene Unterrichtsformen herangezogen. Insbesondere Studienaufwände und Studienverweildauern werden so regelmäßig erhoben. Alle zwei Jahre findet eine Absolventenbefragung statt. Die Evaluation der Tutoren wird zwar angegeben, aber nicht näher beschrieben. Ein Qualitätsausschuss zur Überwachung der Evaluationsverfahren und -maßnahmen ist für die Zukunft geplant ebenso ein jährlich erscheinender Qualitätsbericht. Beides liegt aber zum Zeitpunkt der Begutachtung noch nicht vor.

So ausgeprägt und engmaschig die Erfassung qualitativer und quantitativer Informationen insbesondere zu Studierbarkeit und Arbeitsbelastung ist, die zentral mit der Evaluationssoftware „EvaSys Education“ durchgeführt wird, so vage bleiben die Angaben zur Reflektion und Operationalisierung der gewonnenen Erkenntnisse im Sinne optimierter Lehrangebote. „Die Ergebnisse der anonymisierten (Online-)Befragungen fließen in ein hochschulinternes Berichtswesen ein.“ Modulverantwortliche seien zwar angehalten, die für Ihre Module relevanten Befragungsergebnisse mit den Autoren, Dozenten und Tutoren zu diskutieren. Genaueres ist der Selbstdokumentation leider nicht zu entnehmen. Methodische Handreichungen oder gar didaktische Empfehlungen werden in den verschiedenen vorgelegten Leitfäden kaum thematisiert. Einzig in der „Checkliste zur Beurteilung der Qualität des Studienmaterials“ findet sich ein Abschnitt zur „didaktischen Organisation des Lehrstoffs“. Die Aufbereitung der Befragungsergebnisse erstreckt sich vor allem auf statistische und grafische Bearbeitungen für die Berichterstattung. Laut Selbstdokumentation ist eine inhaltliche, didaktische „Abstimmung“ der Lehrangebote ausschließlich auf der Leitungsebene zwischen erweitertem Präsidium und Dekanat/Leitung Service vorgesehen (siehe Anlage A04, Evaluationen an der Wilhelm Büchner Hochschule, Seite 3). Hier mag der neugegründete Qualitätsausschuss künftig neue Impulse setzen.

Leider sind die Ziele der Studiengänge kein dezidierter Gegenstand der Feedback-Verarbeitung oder didaktischen Rückkopplung in den dargelegten Verfahren und Vorgehensweisen. Vielmehr konzentrieren sich die Angaben der Hochschul- und Fachbereichsleitung auf die quantitativen Aspekte der operativen Umsetzung. Generisch didaktische bzw. pädagogische Ansätze zur Konzeption von Lehrangeboten, beispielsweise anhand der Bloom'schen Lernzieltaxonomie finden

sich im Kontext der Optimierung und Qualitätssicherung nicht. Hier ist vielleicht auf den angekündigten Qualitätsbericht zu hoffen.

Gerade in Anbetracht der für diese Reakkreditierung formulierten Auflage bezüglich der Lernzieltaxonomie sollte dies zu einem deutlichen Schwerpunkt der Weiterentwicklung des Qualitätsmanagements in den begutachteten Studiengängen gemacht werden. Dies gilt umso mehr, als auffällig ist, dass die ohnehin schon sehr zurückhaltend formulierte Empfehlung, über eine „ausgewogenere/vielfältigere“ Gestaltung der Prüfungsformen nachzudenken, der neuen Gutachtergruppe völlig unberücksichtigt geblieben zu sein scheint. Dieser Hinweis gilt, wie gesagt, explizit nur für die viel zu kleine Rolle, die die didaktischen Konzepte im Qualitätsmanagement spielen, nicht jedoch für die detailliert geplante Umsetzung operativer Prozesse und Verfahren zur vorrangig statistischen Auswertung der Evaluationen. Hier hat es seit der letzten Akkreditierung einige Weiterentwicklungen gegeben. Auf dem neu implementierten Qualitätsausschuss und Qualitätsbericht liegen bereits heute entsprechende Erwartungen.

6 Resümee

Die Wilhelm Bücher Hochschule Darmstadt bietet mit den Studiengängen „Digitale Medien“ (B.Sc.), „Game Development“ (B.Sc.) und „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) gut etablierte und profilierte Studienprogramme in Bereichen der angewandten Informatik an. Die Studienbedingungen können insbesondere hinsichtlich der Betreuung als vorbildlich angesehen werden. Die Bachelorstudiengänge sind nach Ansicht der Gutachtergruppe gut geeignet, eine umfassende, grundständige Ausbildung zu leisten. Es muss lediglich für die Studiengänge dafür gesorgt werden, dass das Modulhandbuch die Modulhalte und Lernziele und Prüfungsformen aussagekräftig darstellt.

7 Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009¹

Die begutachteten Studiengänge entsprechen den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 21.04.2005, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen sowie der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung dieser Dokumente durch den Akkreditierungsrat (Kriterium 2 „Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem“). Die Studiengänge entsprechen den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 i.d.F. vom 04.02.2010.

¹ i.d.F. vom 20. Februar 2013

Hinsichtlich der weiteren Kriterien des Akkreditierungsrates stellen die Gutachter fest, dass die Kriterien „Qualifikationsziele“ (Kriterium 1), „Studiengangskonzept“ (Kriterium 3) „Studierbarkeit“ (Kriterium 4), „Prüfungssystem“ (Kriterium 5), „Studiengangsbezogene Kooperationen“ (Kriterium 6), „Ausstattung“ (Kriterium 7), „Qualitätssicherung und Weiterentwicklung“ (Kriterium 9) sowie „Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit“ (Kriterium 11) erfüllt sind.

Hinsichtlich der „Transparenz und Dokumentation“ (Kriterium 8), wird für die Studiengänge kritisiert, dass das Modulhandbuch die Modulinhalte und Lernziele nicht hinreichend detailliert abbildet und die B-Prüfungen nicht hinreichend bestimmt sind.

Zu Kriterium 10 „Studiengänge mit besonderem Profilanspruch“: Da es sich bei den Studiengängen um einen Fernstudiengänge handelt, wurden sie unter Berücksichtigung der Handreichung der AG „Studiengänge mit besonderem Profilanspruch“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 10.12.2010) begutachtet. Die darin aufgeführten Kriterien werden als erfüllt bewertet.

Die Gutachter stellen fest, dass den Empfehlungen aus dem erstmaligen Akkreditierungsverfahren in angemessenem Maße Rechnung getragen wurde.

8 Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe

Die Gutachtergruppe empfiehlt folgenden **Beschluss**: die Akkreditierung mit Auflagen

Die Gutachtergruppe empfiehlt folgende **Auflagen**:

Studiengangübergreifend

1. Die Modulhandbücher müssen in folgenden Punkten überarbeitet werden:
 - a. Die Modulbeschreibungen müssen Inhalte vollständig abbilden.
 - b. Die Lernziele müssen durchgehend kompetenzorientiert formuliert werden.
2. Die B-Aufgaben müssen in Prüfungsordnungen näher bestimmt werden.

IV Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN²

1 Akkreditierungsbeschluss

Auf der Grundlage des Gutachterberichts, der Stellungnahme der Hochschule und der Stellungnahme des Fachausschusses fasste die Akkreditierungskommission in ihrer Sitzung am 4. Juli 2017 folgenden Beschluss:

Allgemeine Empfehlungen

- Die Studienhefte sollten intensiver und in einem kürzeren zeitlichen Turnus überprüft werden und hinsichtlich ihrer wissenschaftlichen Qualität und ihrer Anspruchsniveaus verbessert werden.
- Es sollte zunehmend Zusatzliteratur in das Konzept der Studiengänge integriert werden.
- Es sollten weitere eLearning-Elemente in die Studiengänge aufgenommen werden.

Digitale Medien (B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang „Digitale Medien“ (B.Sc.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Game Development (B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang „Game Development“ (B.Sc.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Für die Weiterentwicklung des Studienprogramms werden folgende Empfehlungen ausgesprochen:

- Die Hochschule sollte den Titel des Studiengangs dahingehend überprüfen, ob der auf der Programmierung und der Informatik liegende Schwerpunkt des Studiengangs deutlich wird.

² Gemäß Ziffer 1.1.3 und Ziffer 1.1.6 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und die Systemakkreditierung“ des Akkreditierungsrates nimmt ausschließlich die Gutachtergruppe die Bewertung der Einhaltung der Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen vor und dokumentiert diese. Etwaige von den Gutachtern aufgeführte Mängel bzw. Kritikpunkte werden jedoch bisweilen durch die Stellungnahme der Hochschule zum Gutachterbericht geheilt bzw. ausgeräumt, oder aber die Akkreditierungskommission spricht auf Grundlage ihres übergeordneten Blickwinkels bzw. aus Gründen der Konsistenzwahrung zusätzliche Auflagen aus, weshalb der Beschluss der Akkreditierungskommission von der Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe abweichen kann.

- Der Hochschule wird angeraten, sich in den einschlägigen Branchenverbänden zu vernetzen und diese für die Lehre fruchtbar zu machen.

Informations- und Wissensmanagement (B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang „Informations- und Wissensmanagement“ (B.Sc.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Für die Weiterentwicklung des Studienprogramms wird folgende Empfehlung ausgesprochen:

- Die betriebswirtschaftlichen und Management-bezogenen Anteile des Studiengangs sollten ausgebaut werden.

Die Akkreditierungskommission weicht in ihrer Akkreditierungsentscheidung in den folgenden Punkten von der gutachterlichen Bewertung ab:

Streichung von Auflagen

- Die Modulhandbücher müssen in folgenden Punkten überarbeitet werden:
 - Die Modulbeschreibungen müssen Inhalte vollständig abbilden.
 - Die Lernziele müssen durchgehend kompetenzorientiert formuliert werden.

Begründung:

Die Hochschule hat die überarbeiteten Modulhandbücher nachgereicht. Da die Hochschule die Forderung bereits umgesetzt hat, kann die Auflage entfallen.

Streichung von Auflagen

- Die B-Aufgaben müssen in Prüfungsordnungen näher bestimmt werden.

Begründung:

Die Definition der B-Prüfungen in Prüfungsordnung und Modulhandbüchern entspricht den allgemein üblichen Regelungen und definiert die Prüfungen als schriftliche Einsendeaufgaben. Eine weitere Spezifizierung in den Prüfungsordnungen wäre nicht sinnvoll, da die Aufgabenstellung je nach Modul unterschiedlich erfolgen kann bzw. erfolgen muss.