

Akkreditierungsbericht

Akkreditierungsverfahren an der

Hochschule Darmstadt

„Expanded Realities“ (B.A.), „Animation and Game Direction“ (M.A.)

I Ablauf des Akkreditierungsverfahrens

Vertragsschluss am: 13. Dezember 2017

Eingang der Selbstdokumentation: 20. Juli 2018

Datum der Vor-Ort-Begehung: 17./18. Januar 2019

Fachausschuss: Kunst, Musik und Gestaltung

Begleitung durch die Geschäftsstelle von ACQUIN: Dr. Alexander Rudolph

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission am: 25. März 2019

Zusammensetzung der Gutachtergruppe:

- **Benedikt Grindel**, Ubisoft Blue Byte GmbH, Managing Director, Vorstand games.nrw
- **Professor Jürgen Haas**, Hochschule Luzern, Design & Kunst, Leiter der Studienrichtung Animation
- **Professor Jens Müller**, Hochschule Augsburg, Leiter des Fachgebiets 3D-Gestaltung und Gamedesign, Vorsitzender des Hochschulsenats
- **Professor Dr. Frank Steinicke**, Universität Hamburg, Professor für Mensch-Computer-Interaktion
- **Julius Zimdars**, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle, Studierender Bachelorstudiengang „Multimedia/VR-Design“ (B.A.)

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

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

Inhaltsverzeichnis

I	Ablauf des Akkreditierungsverfahrens.....	1
II	Ausgangslage	3
1	Kurzportrait der Hochschule.....	3
2	Kurzinformationen zu den Studiengängen	3
III	Darstellung und Bewertung	5
1	Ziele und Gesamtstrategie der Hochschule und des Fachbereichs	5
2	Ziele und Konzepte der Studiengänge	7
2.1	Studiengang „Expanded Realities“ (B.A.)	7
2.1.1	Qualifikationsziele des Studiengangs.....	7
2.1.2	Zugangsvoraussetzungen.....	8
2.1.3	Studiengangsaufbau	8
2.1.4	Modularisierung und Arbeitsbelastung.....	9
2.1.5	Lernkontext	10
2.1.6	Prüfungssystem	10
2.1.7	Fazit	11
2.2	Studiengang „Animation and Game Direction“ (M.A.).....	11
2.2.1	Qualifikationsziele des Studiengangs.....	11
2.2.2	Zugangsvoraussetzungen.....	13
2.2.3	Studiengangsaufbau.....	13
2.2.4	Modularisierung und Arbeitsbelastung.....	14
2.2.5	Lernkontext	15
2.2.6	Prüfungssystem	15
2.2.7	Fazit	16
3	Implementierung	17
3.1	Ressourcen	17
3.2	Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation	19
3.2.1	Organisation und Entscheidungsprozesse.....	19
3.2.2	Kooperationen	20
3.3	Transparenz und Dokumentation	21
3.4	Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	21
3.5	Fazit.....	22
4	Qualitätsmanagement.....	22
4.1	Organisation und Mechanismen der Qualitätssicherung	22
4.2	Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung	24
4.3	Fazit.....	24
5	Resümee und Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009.....	24
6	Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe.....	26
6.1	Allgemeine Auflage	26
IV	Beschluss/Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN.....	27
1	Akkreditierungsbeschluss	27
2	Feststellung der Auflagenerfüllung	28

II Ausgangslage

1 Kurzportrait der Hochschule

Die Hochschule Darmstadt, University of Applied Sciences (h_da) wurde 1971 als Fachhochschule Darmstadt gegründet; ihre Vorgängereinrichtungen lassen sich bis in das Jahr 1876 zurückverfolgen. Mit 16.869 Studierenden zum Wintersemester 2018/2019 gehört sie zu den zehn größten Fachhochschulen in Deutschland. Das Angebot an Studiengängen umfasst Ingenieurwissenschaften, Informationstechnologien, Soziale Arbeit, Gesellschaftswissenschaften und Wirtschaft sowie Architektur, Medien und Design; es wird derzeit von zwölf Fachbereichen getragen. Die Standorte der h_da verteilen sich auf das Stadtgebiet in Darmstadt (z. B. rund um das Hochhaus in der Schöfferstraße, auf der Mathildenhöhe, in der Stadtmitte, der Hochschulstraße und am Botanischen Garten) sowie den „Mediencampus“, der mit der Übernahme der Fachhochschule Dieburg im Jahr 2000 als weiterer Standort (ca. 15 km von Darmstadt entfernt) hinzutrat. Dort sind die Medien- und (teilweise) Wirtschaftsstudiengänge angesiedelt. Namensgebend ist dabei der Fachbereich „Media“, der sich interdisziplinär mit Medien, Information und Journalismus auseinandersetzt.

Die Hochschule Darmstadt versteht sich selbst als innovatives Zentrum in Lehre und anwendungsorientierter Forschung, weshalb eine enge Kooperation mit Wissenschaftseinrichtungen, regionalen Wirtschaftsunternehmen sowie Kommunen und Gemeinden eine Schlüsselrolle in Lehre und Forschung innehält. Eine Profilierung der Forschung an der h_da wird durch das Zentrum für Forschung und Entwicklung (ZFE), fünf fachbereichsübergreifende Forschungszentren sowie zahlreiche teils interdisziplinäre Institute und Forschungsgruppen maßgeblich unterstützt; zudem ist die Hochschule Mitglied in der Hochschulallianz für Angewandte Wissenschaften (HAWtech), in der sich sechs ingenieurwissenschaftliche Hochschulen miteinander vernetzt haben, um in Fragen der Lehre, Forschung, Weiterbildung, des Technologietransfers und des Hochschulmanagements zu kooperieren.

Von aktuell über 1300 Beschäftigten sind 320 der Professorenschaft zuzurechnen. Dabei verfügt die h_da über einen Jahresetat von ca. 50 Mio. Euro (ohne Sonder- und Drittmittel). Die h_da hat die aktive Förderung der Chancengleichheit in ihrem Leitbild verankert; es existieren Einrichtungen wie das Familienbüro, ein Frauenförderplan usw.

2 Kurzinformationen zu den Studiengängen

Am Fachbereich Media sind derzeit 13 Studienprogramme eingerichtet, die sich in drei Lehr- und Forschungsfelder untergliedern: Im Feld „Informationswissenschaft“ werden zwei Studiengänge angeboten („Informationswissenschaft“ (B.A. und M.A.)), im Bereich „Journalismus“ existieren drei Programme („Onlinejournalismus“ (B.A.), „Onlinekommunikation“ (B.Sc.) und

„Medienentwicklung“ (M.A.)) und das dritte Gebiet „Media, Arts & Sciences“ stellt acht Angebote bereit, die fünf Bachelorstudiengänge („Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.), „Sound and Music Production“ (B.A.) und „Expanded Realities“ (B.A.)) sowie drei Masterstudiengänge („Leadership in the Creative Industries“ (M.A.), „International Media Cultural Work“ (M.A.) und „Animation and Game Direction“ (M.A.)) umfassen.

Gegenstand dieses Verfahrens ist die erstmalige Akkreditierung der Studiengänge „Expanded Realities“ (B.A.) und „Animation and Game Direction“ (M.A.).

Der Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ (B.A.) ist mit 210 ECTS-Punkten versehen und weist eine Regelstudienzeit von sieben Semestern auf. Die Einschreibung soll jährlich zum Wintersemester erfolgen. Der Studiengang wird erstmals (außerplanmäßig) zum Sommersemester 2019 angeboten und besitzt eine Kapazität von 40 Studienplätzen.

Als ein konsekutives Masterprogramm wird der Studiengang „Animation and Game Direction“ (M.A.) angeboten, bei dem in drei Semestern Regelstudienzeit 90 ECTS-Punkte erworben werden. Für Studieninteressierte mit einem Bachelorabschluss von weniger als 210 ECTS-Punkten wird alternativ eine viersemestrige Variante bereitgestellt. Es soll jeweils zum Wintersemester in die 20 vorhandenen Studienplätze immatrikuliert werden (erstmalig zum Wintersemester 2019/20).

Die Unterrichtssprache ist Englisch. Es werden keine Studiengebühren erhoben.

III Darstellung und Bewertung

1 Ziele und Gesamtstrategie der Hochschule und des Fachbereichs

Die Lehre der h_da orientiert sich sowohl an der Praxis als auch an der aktuellen Forschung, weshalb berufspraktische Studienanteile, Projektstudium und Abschlussarbeiten in Kooperation mit Unternehmen im Fokus stehen. Ein entsprechender Wissens- und Technologietransfer wird durch anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung ermöglicht und beispielsweise durch das übergreifende „Zentrum für Forschung und Entwicklung an der Hochschule Darmstadt“ (ZFE) nachhaltig gefördert. Dabei existieren zahlreiche Forschungsgruppen und Forschungsinstitute. Durch die enge Zusammenarbeit mit Wissenschaftseinrichtungen, regionalen Wirtschaftsunternehmen sowie Kommunen und Gemeinden kann die Hochschule ihrem Selbstverständnis als innovatives Zentrum in Lehre und angewandter Forschung in Technik, Gesellschaft und Kunst mit einem Angebot von über 70 Studiengängen gerecht werden.

Die Hochschule Darmstadt profitiert von ihrer engen regionalen Vernetzung, die durch eine internationale Ausrichtung ergänzt wird. Zahlreiche Kooperationspartner der Metropolregion Rhein-Main sind international agierende Unternehmen. Durch den zunehmenden Bedarf an internationaler Erfahrung und interkultureller Kompetenz unterstützt die Hochschule ihre Studierenden bei Auslandsaufenthalten an Partnerhochschulen oder Praktika in Kooperationsunternehmen. Die Einrichtung internationaler Studienangebote spielt dabei ebenso eine Rolle wie die Verbesserung des Studienerfolgs internationaler Studierender, deren Anteil sich hochschulweit zunehmend erhöht. Angeboten wird außerdem beispielsweise die besondere Möglichkeit des Sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums (SuK): Dieses Konzept ist fester Bestandteil seit Gründung der Hochschule und ermöglicht die Vermittlung von Kompetenzen an wissenschaftlich und praktisch bedeutsamen Schnittstellen von Gesellschaft, Wirtschaft, Politik, Recht, Technik, Wissenschaft und Kultur. Auch mit dem Engagement zur nachhaltigen Entwicklung und zur Familienfreundlichkeit setzt die Hochschule Darmstadt Maßstäbe für gesellschaftliches Engagement. Mit ihrer Vorreiterposition in diesen Bereichen stärkt sie die Fähigkeit der Studierenden, Verantwortung zu übernehmen und ihr Handeln zu reflektieren.

Am Fachbereich Media findet eine angewandte Forschung statt, die einerseits in hochschulübergreifende Forschungsinstitutionen eingebunden ist und andererseits auch eigenständige Forschungsaktivitäten einzelner Professuren oder Forschungsgruppen umfasst. Das 2011 gegründete Institut für Kommunikation und Medien (ikum) beispielsweise bündelt dabei viele Projekte und Kooperationen; es bietet eine F&E-Plattform für sämtliche Professorinnen und Professoren sowie wissenschaftliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei der Durchführung von Drittmittel-Projekten.

Die aktuellen Entwicklungsziele der Hochschule werden durch den Hochschulpakt 2020 vorgegeben, der den Weg zu einem weiteren Ausbau bei Wahrung der Studienqualität weist. Die Hochschulleitung unterstreicht dabei, dass der Fachbereich Media u. a. mit der Konzeption zukunftsorientierter Studiengänge einen wesentlichen Beitrag für den Aufwuchs an Studierenden leistet. Die zu akkreditierenden Studiengänge entsprechen diesen Zielen auf vorbildliche Weise und unterstützen den Anspruch auf Internationalisierung und Interdisziplinarität der Hochschule.

Mit ca. 2.500 Studierenden (davon jeweils ca. 600 Erstsemester-Studierenden) ist der Fachbereich Media der Größte der Hochschule. Angesiedelt am Dieburger Mediacampus, einer großzügigen, denkmalgeschützten Anlage außerhalb Darmstadts, und ergänzt um einen neuen Bibliotheksbau ermöglicht der Mediacampus mit seinen Laboren und Seminarräumen den Studierenden grundsätzlich sehr gute Studienbedingungen.

Interdisziplinarität wird dabei innerhalb des Fachbereichs als genuiner Bestandteil der Studiengänge verstanden, jedoch weniger als Kooperation über die Fachbereiche hinweg. So werden gestalterische und informatikbezogene Inhalte durch eigene Dozierende mit entsprechender Ausbildung unterrichtet, ein (institutionalisierter) Austausch mit Dozierenden der Fachbereiche „Gestaltung“ und „Informatik“ findet daher aktuell nicht statt. Dies kann durchaus geteilt beurteilt werden, da der Fachbereich Media somit an methodischen und fachlichen Diskussionen u. U. weniger beteiligt sein könnte und aktuelle Entwicklungen daher weniger relevant erscheinen könnten. Allerdings wurde in den vor Ort geführten Gesprächen versichert, dass mit den eigens für den Fachbereich berufenen Dozierenden fachspezifische und integrative Aspekte der Lehre besser berücksichtigt werden könnten: Beispielsweise sei Game Development eine sehr spezielle Teildisziplin der Informatik und innerhalb des Fachbereichs Media durch eigene, spezifische Dozierende gut vertreten. Der früher übliche Import aus anderen Fakultäten hätte sich dagegen nicht bewährt. Auch aufgrund der Entfernung des Mediacampus zu den anderen Standorten in Darmstadt ist diese Art der Interdisziplinarität innerhalb des Fachbereichs jedoch überaus sinnvoll. Interdisziplinäre Kooperationen mit anderen Fachbereichen gibt es allerdings darüber hinaus in der Forschung und bei Abschlussarbeiten.

Die hier erstmalig zu akkreditierenden Studiengänge passen damit sehr gut zu den übergeordneten Zielen der Hochschule und des Fachbereichs. Sie erweitern das Studienangebot um einen zukunftsweisenden Handlungsbereich („Expanded Realities“) bzw. ermöglichen Studierenden, ihre Fähigkeiten für eine wachsende Branche weiter auszubauen („Animation and Game Direction“). Durch die engagierten und kulturell interessierten Dozierenden ist gewährleistet, dass die gesellschaftsrelevanten Ziele der Hochschule Berücksichtigung finden. Dabei könnten drängende gesellschaftliche Themen wie Nachhaltigkeit und Digitalisierung noch stärker im Curriculum verankert werden, um der Suggestivkraft technischer Lösungen zu entkommen und belastbare Argumentationen für ein verantwortliches Handeln kennenzulernen und zu reflektieren.

2 Ziele und Konzepte der Studiengänge

2.1 Studiengang „Expanded Realities“ (B.A.)

2.1.1 Qualifikationsziele des Studiengangs

Der Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ (Bachelor of Arts) befasst sich mit der Entwicklung von Strategien und Konzepten, sowie Gestaltung, Architektur und Umsetzung von Medienprodukten und -systemen in dem Feld der Zukunftstechnologie der Mixed Reality (insbesondere Virtual- und Augmented Reality) sowie verwandten Gebieten. Damit handelt es sich um einen sehr innovativen und zukunftssträchtigen Studiengang, der einen wichtigen Beitrag zur Ausbildung von Menschen in der digitalen Gesellschaft und zur digitalen Transformation leistet. Anwendungsbereiche für Absolventinnen und Absolventen umfassen branchenübergreifend stationäre und mobile Anwendungen, Installationen und spezifische Technologien, wie z. B. für Industrie, Wirtschaft, Bildung, Unterhaltung, Arbeit, Freizeit und Forschung.

Der Studiengang konzentriert sich auf die Gestaltung und Umsetzung zukunftsweisender Konzepte, innovativer Produkte und immersiver Inhalte im Kontext der Mixed Reality Technologien. Ein starker Fokus liegt hierbei auf der Benutzung in der jeweiligen Situation und dem Nutzungserlebnis. In der Ausbildung der Studierenden spielen daher auch gesellschaftliche, ethische und kulturelle Aspekte eine große Rolle. Diese Reflexion der eigenen Rolle und Verantwortlichkeit fördert die Entwicklung der Persönlichkeit der Studierenden. Das interdisziplinäre Zusammenspiel der Disziplinen (Gestaltung, Technologie, Wissenschaft, Management, Methodologie) hat das Ziel, in der gemeinsamen Lehre ein interdisziplinäres Verständnis und entsprechende Kompetenzen zu entwickeln. Darüber hinaus werden überfachliche Kompetenzen, wie Problemlösungskompetenz und soziale Kompetenz, und somit die Teamfähigkeit der Studierenden gefördert.

Ein solch innovativer und zukunftssträchtiger Studiengang kann nur in einem interdisziplinären Umfeld sinnvoll realisiert werden und ist darüber hinaus sehr betreuungs- und ressourcenintensiv; er bedarf somit besonderer personeller und infrastruktureller Ressourcen, um nachhaltig auf hohem Niveau realisiert werden zu können. Es wird daher seitens der Gutachtergruppe nachdrücklich empfohlen, die bereits angestoßenen Maßnahmen zur Bereitstellung der erforderlichen personellen und sachlichen Ressourcen bis zur Aufnahme des Studienbetriebs auch vollständig umzusetzen (siehe dazu auch Kapitel 3.1).

Dabei könnte der Begriff „Expanded“ im Umfeld des Studiengangs sowie der Forschungsarbeiten deutlich sichtbarer platziert werden, um zukünftig genügend Studierende für den Bereich gewinnen zu können und eine bessere Sichtbarkeit der Studiengänge sowie Forschungsaktivitäten in dem Bereich erzielen zu können.

2.1.2 Zugangsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ sind (nach Hessischem Hochschulgesetz) mindestens die Fachhochschulreife sowie gute Englisch-Kenntnisse, da die Unterrichtssprache des Studiengangs Englisch ist. Dazu tritt eine Eignungsprüfung zum Nachweis der studiengangsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung. Einzureichen ist dabei ein digitales Portfolio bestehend aus drei Arbeitsproben sowie ein englischsprachiges Motivationsschreiben. Zentrale Bestandteile des Auswahlverfahrens sind – als Präsenzprüfung – ein Interview am Fachbereich und eine Praxisaufgabe (Hausaufgabe), die entsprechend präsentiert werden muss.

Insgesamt ist der Studiengang sehr breit angelegt und gibt Einblicke in die Entwicklung von Strategien und Konzepten, sowie Gestaltung, Architektur und Umsetzung von Medienprodukten und -systemen. Aufgrund der Erfahrungen in vergleichbaren Studiengängen sind beim Übergang von weiterführenden Schulen in die Hochschule voraussichtlich Probleme insbesondere in den technischen Modulen (zu nennen sind in diesem Zusammenhang beispielsweise ER-T1 und ER-T2) zu erwarten. Aus Sicht der Gutachtergruppe sollten daher zusätzliche Vorkurse (insbesondere in den Bereichen Programmierung oder fachbezogener Mathematik) angeboten werden und dieses Angebote noch deutlicher als bisher kommuniziert werden. Damit könnten mögliche Einstiegshürden in die technischen Bereiche deutlich verbessert werden.

Die Zugangsvoraussetzungen sind angemessen und für Studieninteressierte transparent kommuniziert. Anerkennungen für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen sind gemäß den Vorgaben der Lissabon-Konvention in den „Allgemeine Bestimmungen für Prüfungsordnungen (ABPO)“ verankert, ebenso wie Regelungen zu außerhochschulisch erbrachten Leistungen. Allerdings müssen diese Regelungen zur Anrechnung von außerhochschulisch erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten so ausgestaltet werden, dass eine Anrechnung bis maximal zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte erfolgt.

2.1.3 Studiengangsaufbau

Der siebensemestrige Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ umfasst insgesamt 210 ECTS-Punkte. Pro Semester werden 30 ECTS-Punkte erworben. Der Studiengang sieht eine Aufnahmekapazität von maximal 40 Studienanfängerinnen und -anfängern pro Studienjahr vor, wobei zunächst mit 20 Studierenden gestartet werden soll. Aufgenommen wird jährlich zum Wintersemester. Zum Start des Studiengangs ist einmalig zum Sommersemester 2019 eine Aufnahme möglich.

Ein Modulplan, in dem die Module den jeweiligen Studiensemestern zugeordnet sind, liegt vor. Die Module sind in den ersten beiden Semestern über zwei aufeinander aufbauende konsekutive Module angelegt und umfassen fünf oder zehn ECTS-Punkte. Dabei werden die wesentlichen technischen, gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen gelegt: Diese erfolgen einerseits in einer erforderlichen Breite (mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen,

wissenschaftliches und methodisches Arbeiten sowie sozial und kulturwissenschaftlichen Hintergründe und Kenntnisse) und werden andererseits mit fachspezifischen Grundlagen im Bereich Design und Technology der Expanded Realities ergänzt (gestalterische und narrative Grundlagen und Methoden sowie deren praktische Umsetzung und ebenso Grundlagen in Computer Science, Elektronik und Medientechnologie).

Mit fortschreitendem Studium folgen größere Module zwischen 15, 20 und 30 ECTS-Punkten. Ab dem dritten Semester tritt neben Vertiefungsmodulen dann die Projektarbeit: Dabei erlangen die Studierenden durch das Lösen von Aufgabenstellungen im Team praxisnahe Einblicke in die Themenfelder der „Expanded Realities“; dies wird stets flankiert durch entsprechend angepasste Vorlesungen und Seminare. Das Praktikum „Industrial Placement“ im 4. Semester umfasst 30 ECTS-Punkte und ermöglicht den Studierenden Einblicke in Unternehmen oder Forschungseinrichtungen. Wahlmöglichkeiten ergeben sich durch sogenannte Electives, die bereits ab dem dritten Semester eine Spezialisierung in bestimmten Bereichen zulassen.

Das Bachelormodul, welches das Studium abschließt, hat einen Umfang von 15 ECTS-Punkten und wird durch ein Research-Projekt mit ebenfalls 15 ECTS-Punkten ergänzt. Das Bachelormodul ist im Studienplan im abschließenden (siebten) Semester vorgesehen. Die Bachelorarbeit umfasst in der Regel einen praktischen Teil (Konzeption und Realisierung einer medialen Arbeit) und einen schriftlichen Teil (Dokumentation).

Der Studienaufbau ist im Hinblick auf das angestrebte Profil der Absolventinnen und Absolventen durchdacht und sinnvoll. Der Studienplan gestaltet sich logisch und übersichtlich; die Studierbarkeit scheint gegeben. Das Verhältnis von Pflicht- und Wahlpflichtveranstaltungen erscheint angemessen.

2.1.4 Modularisierung und Arbeitsbelastung

Das Studienprogramm ist vollständig modularisiert und mit einem Leistungspunktesystem nach ECTS versehen. Nach dem Regelstudienprogramm sind pro Semester Module im Gesamtumfang von 30 ECTS-Punkten zu belegen. Einem ECTS-Punkt werden in der studiengangsspezifischen Prüfungsordnung (*Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung (BBPO)*) 30 Stunden studentischer Arbeitszeit zugrunde gelegt. Module haben in der Regel einen Umfang von fünf ECTS-Punkten (oder deren ganzzahligem Vielfachen) und erstrecken sich über ein Semester. Die Praxisphase ist, ebenso wie die Abschlussphase, ausreichend kreditiert. Die Modulbeschreibungen vermitteln ein informatives Bild über die Lernziele in den einzelnen Lehrveranstaltungen und sind kompetenzorientiert gestaltet. Für jedes Modul ist eine modulverantwortliche Person benannt, die koordinierend tätig ist. Die im Studiengang zu absolvierenden Module sind in der Studienordnung sowie dem Modulhandbuch des Studiengangs definiert. Das Verhältnis von Präsenz- zu Selbstlernzeiten ist aus Sicht der Gutachtergruppe angemessen.

Im den Studiengängen werden Pflichtveranstaltungen mit einer Semesterwochenstunde Vorlesung, zwei SWS Übung und Electives mit drei SWS Seminar jeweils mit fünf ECTS-Punkten bewertet. Projektmodule mit einer Kontaktzeit von vier SWS mit den Coaches, einem intensiven Selbststudium und den Präsentationen werden mit zehn ECTS-Punkten bewertet.

2.1.5 Lernkontext

Die Pflichtmodule der ersten beiden Semester umfassen Lehrveranstaltungen mit Vorlesungen und praktischen Übungen sowie seminaristischen Unterricht mit Übungsanteilen, Präsentationen und Referaten. Ab dem dritten Semester tritt das Projektstudium hinzu; dabei ist in den Semestern drei, fünf und sechs jeweils ein interdisziplinäres Projekt mit den Sub-Modulen Technology, Design und Methodologies zu bearbeiten.

Der Studiengang ist praxisbezogen, projektorientiert und basiert auf handlungsorientierten Lehrformen. Die Lehrveranstaltungsformen, hauptsächlich Project-Based Learning und (in theoretischen Modulen) seminaristischer Unterricht, unterstützen die Zielerreichung des Studiengangs. Das in den Projekt-Werkstätten verfolgte didaktische Konzept des Project-Based Learning ermöglicht eine intensive Verknüpfung von Theorie und Praxis sowie von praktischem Methodenwissen. Durch den am Fachbereich weit verbreiteten Ansatz des Projektunterrichts wird ein großer Wert auf selbständiges Arbeiten in Arbeitsgruppen gelegt. Die Studierenden erlernen in kleinen Gruppen systematisch und strukturiert die Konzeption, Gestaltung, Produktion und Vermarktung von studiengangsspezifischen Medienprodukten und Mediensystemen.

Die Lehrformen sind aus Sicht der Gutachtergruppe ausreichend variant und auf die in den Modulen anvisierten Inhalte und Qualifikationsziele des Studiengangs abgestimmt; sie sind damit gut geeignet, die Studiengangsziele zu erreichen.

2.1.6 Prüfungssystem

Die Prüfungen erfolgen grundsätzlich kompetenzorientiert und modulbezogen, i. d. R. eine Klausur oder Prüfungsstudienarbeit mit Präsentationen. Die erfolgreiche Teilnahme an den Projekten ist eine Prüfungsvorleistung, die als Hausarbeit, schriftliche oder mündliche Prüfung oder Portfolio erfolgt. Die Prüfungsleistung der Projekte ist die finale Präsentation und die schriftliche Dokumentation des Projektes. Die Pflichtmodule des siebten Semesters umfassen ein Research-Project und die Abschlussarbeit. Das Research-Project umfasst als Prüfungsvorleistung eine Dokumentation und ein Poster. Die Prüfungsleistung ist die finale Präsentation. Die Wahlpflichtmodule (Electives) sind seminaristische Unterrichtsformen und werden in der Regel durch eine Präsentation geprüft. Diese Präsentation kann sich auf ein selbst erstelltes Projekt, auf einen Vortrag oder eine Hausarbeit beziehen.

2.1.7 Fazit

Der Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ zeigt sich als stimmig konzipiertes Angebot mit klar definierten und sinnvollen Qualifikationszielen, die eine eindeutige Zielgruppe adressieren und die mittels einer erkennbar schlüssigen Modulstruktur vermittelt werden. Es ist dabei festzustellen, dass die Studierbarkeit grundsätzlich gegeben ist. Aus Sicht der Gutachter ist es allerdings essentiell, dass die beiden geplanten und bereits ausgeschriebenen Professuren möglichst schnell besetzt werden können und die vorgesehenen Infrastrukturmaßnahmen (Renovierung der Labore, Anschaffung von weiterer VR/AR-Hardware etc.) pünktlich zum Studienbeginn realisiert sind. Auch wird empfohlen, die Studierenden durch geeignete freiwillige Vorkurse besser auf die technischen Anforderungen im Studium vorzubereiten. Die Qualifizierungsziele und Konzepte zu deren Erreichung sollten regelmäßig unter Einbeziehung aller Statusgruppen (insbesondere unter Beteiligung der Studierenden) durch institutionelle Prozesse überprüft werden, z. B. fachbereichsweite Auswertung der Lehrevaluation, Gespräche mit ehemaligen Absolventen); hierbei sollte auch der Arbeitsaufwand für die Studierenden regelmäßig und engmaschig überprüft werden.

2.2 Studiengang „Animation and Game Direction“ (M.A.)

2.2.1 Qualifikationsziele des Studiengangs

Der Masterstudiengang „Animation and Game Direction“ (Master of Arts) wird in englischer Sprache angeboten und umfasst zwei Studiengangsformen mit entweder drei Semestern und 90 ECTS-Punkten oder vier Semestern und 120 ECTS-Punkten. Es handelt sich um einen Vollzeitstudiengang für jährlich etwa 20 Studierende. Das Studienangebot soll zum Wintersemester 2019/20 erstmalig beginnen. Er folgt konsekutiv auf den bereits akkreditierten siebensemestrigen Bachelorstudiengang „Animation and Games“ (B.A.), der für eine Jahrgangsstärke von bis zu 60 Studierenden ausgelegt ist.

Die Qualifikationsziele zwischen dem Bachelorprogramm und dem konsekutiven, hier erstmals zur Akkreditierung vorgelegten Masterprogramm, unterscheiden sich erkenn- und nachvollziehbar: Während im Bachelorstudiengang vor allem die technische Umsetzung von Studienprojekten im Fokus steht, stellt das Masterprogramm vor allem Wirkung und Reflexion sowie die Direction in den Vordergrund.

Der Masterstudiengang möchte für Führungspositionen im internationalen Umfeld der Animations- und Gamesbranche und verwandte Bereiche wie Szenographie, Gamification und Game Studies qualifizieren. Die ausführlich und nachvollziehbar beschriebenen Ziele reflektieren die Dynamik und Vielfalt der Animations- und auch der Gamesbranche. Sie zielen dabei sowohl auf die Kompetenz, innovative Konzepte zu entwickeln, als auch auf die Fähigkeit, diese entsprechend umzusetzen. Im Vordergrund steht dabei im Unterschied zum eher technisch ausgerichteten Bachelorstudiengang die Fähigkeit, multinationale Teams anzuleiten und zu repräsentieren. Neben

Fachwissen und strategischem Wissen sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, Teams anzuleiten und die Produktion zielgerichtet im Sinne von „Regie, Leadership und Visionkeeping“ voranzubringen und Deadlines einzuhalten. Darüber hinaus sollen gesellschaftliche und ethische Wirkungen der bearbeiteten Themen und des eigenen Tätigkeitsbereichs reflektiert werden. Dafür werden analytisch-kritische und methodische Kompetenzen vermittelt. Großer Wert wird auf die Kommunikationsfähigkeit und die Sicherheit im Umgang mit unterschiedlichen Kulturen gelegt. Als Unterrichtsmethode wird vorrangig das Project-Based Learning angewendet. In einer Tabelle in den vorgelegten Unterlagen werden die Ziele mit Learning-Outcomes und den zugehörigen Modulen sehr übersichtlich und nachvollziehbar verknüpft. Dabei werden drei Stränge identifiziert: Die Vertiefung fachlicher Kompetenzen, der Erwerb zusätzlicher Qualifikationen in Fachtheorie und Projektmanagement sowie die Bewältigung und Reflexion komplexer Problemstellungen. Die korrespondierende Zuordnung der Module bleibt dabei jedoch eher pauschal.

Die Ziele sind insgesamt hoch gesteckt und entsprechen den Anforderungen an ein Masterstudium. Die Verzahnung von fachlichen, strategischen, kommunikativen und gesellschaftlichen Zielen kongruiert mit den Anforderungen einer jungen und innovativen und international agierenden Branche. Die Ziele passen zum Selbstverständnis von Hochschule und Fachbereich; vor allem aber geben sie geeignete Leitlinien für Absolventinnen und Absolventen in einem spannenden wie schwierigen Umfeld vor, in dem Flexibilität und Kommunikationsfähigkeit von besonderer Bedeutung sind.

Die Berufsfähigkeit der Studierenden steht im Focus der Überlegungen. Dabei spielt das Project-Based Learning eine wichtige Rolle, da hier Arbeitsweisen der Industrie bereits im Studium angewendet werden. Die Berufsfelder werden adäquat benannt und durch Aussagen von Branchenvertreterinnen und -vertretern belegt. Bereits die Auswahl der Referenzen zeigt, dass die Programmverantwortlichen einen guten Zugang zur Branche haben und die Bedingungen für einen erfolgreichen Einstieg in das Berufsfeld kennen.

Die Programmverantwortlichen halten die Verbindung der Bereiche Animation und Games in einem Studiengang für sinnvoll, obgleich sich die Branchen unterscheiden. Es wurden von den Programmverantwortlichen in den vor Ort geführten Gesprächen Überschneidungen betont, z. B. das für beide Gebiete wichtige Verständnis von Dramaturgie und Kinematographie. Zudem ermöglichen die Verbindung eine bessere Planbarkeit bei Schwankungen des Interesses für die beiden Richtungen. Die Studierenden halten im Gespräch die Verbindung der beiden Bereiche für „perfekt“ und sehen ausreichend Spezialisierungsmöglichkeiten nach dem ersten Semester. Aus Sicht der Gutachtergruppe wird daher dringend nahegelegt, diesbezüglich die tatsächlich erfolgende Spezialisierung im Studiengang regelmäßig zu überprüfen und dabei die Entwicklungen und die Bedürfnisse der beiden Branchen genau zu verfolgen, um die Bereiche gegebenenfalls in eigenständige Studiengänge überführen zu können.

Die Methode des Project Based-Learning ist angemessen und für künstlerisch orientierte und technisch innovative Studiengänge hervorragend geeignet und auch entsprechend bewährt (in Gestaltungsmodulen dürfte diese Methode, wenn auch nicht unter dieser Fachbezeichnung, der Standard sein). Allerdings setzt diese Unterrichtsmethode ein hohes Maß an Eigeninitiative seitens der Lehrenden und Lernenden voraus und ist tendenziell weniger gut planbar, da experimentelles Arbeiten und Teamprozesse eine wichtige Rolle spielen. Die Curricular-Struktur wäre daher stets darauf hin zu überprüfen, ob die geeigneten Rahmenbedingungen zur Erreichung der Ziele gegeben werden.

Zu den Zielen des Studiengangs gehört auch das Bearbeiten forschungsrelevanter Fragestellungen (auch wenn sich dazu kein dezidiertes Modul zur Heranführung an forschungsrelevante Methoden und Arbeitsweisen findet).

2.2.2 Zugangsvoraussetzungen

Die Zulassungsvoraussetzungen werden durch die „Besonderen Bestimmungen für die Zulassung zum Masterstudiengang (BBZM)“ geregelt. Voraussetzung ist ein Abschluss in einem einschlägigen Fachgebiet. Die Bewerberinnen und Bewerber müssen das Sprachniveau B2 für Englisch nachweisen. Die Auswahl der Studierenden erfolgt über eine Eignungsprüfung. Dazu sind u. a. ein Arbeitsportfolio, ein Motivationsschreiben sowie ein Exposé des Arbeitsvorhabens in englischer Sprache einzureichen. Die eingeladenen Studieninteressierten stellen sich einem zehnmütigen Interview. In der Eignungsfeststellung sind mindestens 80 von 160 Punkten für das Bestehen erforderlich. Die Zugangsvoraussetzungen sind gut begründet, angemessen und zugänglich dokumentiert. Sie entsprechen in vorbildlicher Form den Standards in gestalterischen Studiengängen.

Anerkennungen für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen sind gemäß den Vorgaben der Lissabon-Konvention in den „Allgemeine Bestimmungen für Prüfungsordnungen (ABPO)“ verankert, ebenso wie Regelungen zu außerhochschulisch erbrachten Leistungen. Allerdings müssen diese Regelungen zur Anrechnung von außerhochschulisch erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten so ausgestaltet werden, dass eine Anrechnung bis maximal zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte erfolgt.

2.2.3 Studiengangsaufbau

Der Studiengang kann in einer dreisemestrigen und einer viersemestrigen Variante studiert werden, wobei entsprechend 90 oder 120 ECTS-Punkte erworben werden. Die zweite Variante ist für Studienbewerberinnen und -bewerber vorgesehen, die einen Bachelorabschluss von weniger als 210 ECTS-Punkten besitzen. Beide Studienvarianten unterscheiden sich lediglich dadurch, dass die viersemestrige Variante im ersten Studiensemester ein Praktikum oder Auslandssemester enthält, das in diesem Bereich durchaus sinnvoll ist, um sich gezielt auf andere kulturelle Erfahrungen einzulassen oder Branchenstandards kennenzulernen. Dies ist besonders am Beginn des Studiums

sinnvoll, um auf der Grundlage dieser Erfahrungen gezielter studieren zu können und die eigenen Fähigkeiten einem Praxistest zu unterziehen. Die folgenden Ausführungen beziehen sich daher auf die drei an der Hochschule absolvierten Semester.

Im ersten Hochschulsesemester sind sechs Module zu je fünf ECTS-Punkten zu belegen. Dabei werden die Grundlagenbereiche Theorie, Konzeption, Bildregie und Produktion behandelt, des Weiteren sind zwei praxisorientierte Wahlpflichtmodule zu belegen. Im zweiten Hochschulsesemester ist das Grundlagenfach Unternehmensgründung zu absolvieren sowie die projektbasierten Module Konzeption II und Produktion II und ein Wahlpflichtmodul. Das dritte Hochschulsesemester ist für die Anfertigung der Masterthesis reserviert. Die Wahlpflichtmodule können aus zwei Bereichen gewählt werden: Im Bereich „Social and Cultural Studies“ werden Angebote aus den Gesellschaftswissenschaften zusammengefasst, während im Bereich „Advanced Skill Development and Professionalization“ Fachkenntnisse vertieft oder durch verwandte Gebiete aus anderen Masterstudiengängen des Fachbereichs Media erweitert werden können.

Die Struktur entspricht den gesetzten Zielen des Studiengangs. Die Kombination aus Grundlagenfächern, Wahlpflichtmodulen und Projekten bietet den Studierenden einerseits ein gutes Gerüst zur Erweiterung und Vertiefung vorhandener Kenntnisse als auch Freiraum für eigene Projekte.

2.2.4 Modularisierung und Arbeitsbelastung

Die Studienstruktur erscheint auf den ersten Blick zunächst etwas kleinteilig: Gerade im ersten Semester ist der Arbeitsaufwand durch fünf gleichgewichtige Module hoch, wobei der Workload zwar dem vorgegeben Äquivalent von 30 ECTS-Punkten entspricht; allerdings ist auch zu berücksichtigen, dass die tatsächliche Arbeitsbelastung stark von der Anzahl an gleichzeitig zu bearbeitenden Themen abhängt – zumal im Master eine besondere Tiefe der Auseinandersetzung eingefordert werden muss. Es existiert ein Nebeneinander von Anforderungen statt der Konzentration auf ein zentrales Studienprojekt. Es ist somit vorstellbar, dass hier, abhängig von Erfahrungen der Studierenden im ersten Durchgang, eine Fokussierung der Arbeit in den Semestern auf ein portfoliorelevantes Semesterprojekt sinnvoll sein könnte.

Andererseits zeigt die Erfahrung auch, dass in Masterstudiengängen die Zusammensetzung der Studierenden durch unterschiedliche vorhergehende Studiengänge sehr heterogen sein kann. Hier ist das Programm geeignet, den Studierenden eine gemeinsame Basis mitzugeben.

Die vorgelegten Berechnungen des Workloads ergeben den Eindruck einer insgesamt gut studierbaren Struktur. Als Arbeitsbelastung für einen ECTS-Punkt werden 30 Arbeitsstunden angesetzt. Der Workload pro Semester beträgt 30 ECTS-Punkte.

2.2.5 Lernkontext

Die Studienstruktur mit der Folge von sechs Modulen im ersten Hochschulsesemester (davon vier Grundlagenmodulen), danach vier Modulen (mit einem Grundlagenmodul) und schließlich einem 30 ECTS-Punkte-Modul führt die Studierenden zu zunehmend eigenverantwortlichem Lernen hin. Als Methode soll vor allem das Project-Based Learning angewandt werden. Für die Grundlagenkurse weist die Studienstruktur zwar dezidiert Vorlesungs- und Übungszeiten aus, in den vor Ort geführten Gesprächen wurde jedoch deutlich, dass sich dies eher auf ein statistisches Verhältnis innerhalb eines projektorientierten Herangehens zu beziehen scheint. In den vergleichbaren Studiengängen des Fachbereichs ist der Unterricht, zumindest in den höheren Semestern, kaum durch feste Zeiten eines Stundenplans geprägt, sondern vielfach durch individuelle Besprechungstermine und Kolloquien. Dies erschwert ggf. die systematische Vermittlung von Fachwissen. Um das Niveau der Veranstaltungen in Bezug auf den theoretischen Diskurs sicherzustellen und nicht von den aktuellen Themenstellungen abhängig zu machen, wäre daher darauf zu achten, dass die wesentlichen Modulinhalte und Grundlagen auch unabhängig von thematischen Gegenständen behandelt werden.

Die Dozierenden konnten vor Ort glaubhaft ihren hohen Anspruch in Bezug auf die Ansprechbarkeit und die projektorientierte Unterstützung der Studierenden darstellen. Die Studierenden bestätigen eine hilfreiche, vertrauensvolle und zwanglose Arbeitssituation, die den individuellen Arbeitsfortschritt berücksichtigt. Dies führt dazu, dass fachliche und methodische Probleme in der Regel sehr frühzeitig erkannt werden und gemeinsam gelöst werden können. Bei der Begehung zeigte sich, dass eine intensive und gleichzeitig lockere Arbeitsatmosphäre in den Seminaren sowie Tutorien und Labors herrschte, die ein kreatives Arbeiten ebenso fördert wie unterstützt.

2.2.6 Prüfungssystem

Prüfungsergebnisse werden durch die betreffenden einschlägigen Satzungen verbindlich, transparent und nachvollziehbar geregelt, insbesondere in Anlage 1 der BBPO. Je Modul gibt es eine kompetenzorientierte Prüfung, vielfach sind alternative Möglichkeiten genannt. Meist handelt es sich um Hausarbeit, Präsentation, Prüfungs-Studienarbeit und Portfolioprüfung; in den Wahlpflichtmodulen zusätzlich auch schriftliche Klausuren und praktische Prüfungen. Optimierbar scheinen dabei die „und/oder“-Angaben in beinahe allen Modulen: Der Aufwand für Studierende ist so nicht abschätzbar und die Spalte verliert damit ihren Orientierungswert.

Die Nennung des Workloads in Stunden markiert einen (zumindest theoretisch) nicht zu überschreitenden Gesamtworkload des Moduls, der jedoch in der Praxis auch von den konkreten Ansprüchen abhängig sein dürfte. Insgesamt erscheinen die formalen Angaben zu den Prüfungen in der BBPO nicht immer hilfreich: Die Trennung zwischen Prüfungsvorleistung (0 %) und Prüfung (100 %) erschließt sich beispielsweise nicht, da laut Studierenden im Fachbereich üblicherweise bis auf wenige Ausnahmemodule zu Anfang des Semesters eine individuelle oder teambezogene

semesterbegleitende Projektaufgabe vereinbart wird, die am Ende des Semesters zu präsentieren ist – dies entspricht natürlich vollumfänglich dem Lehrkonzept des Projekt-Based Learning. Von den Studierenden wird das Prüfungssystem jedoch nicht als problematisch empfunden, daher wäre es sinnvoll, die vorhandene Praxis im Fachbereich auch entsprechend nachvollziehbar in der Anlage 1 der BBPO abzubilden. Abweichend von der üblichen Prüfungspraxis gibt es in mindestens einem Modul eine Klausur. Die ABPO lässt dabei im Übrigen maximal 50 % Anteil an Multiple Choice Aufgaben zu.

Die Prüfungsleistungen für das „monolithische“ Abschlusssemester sind eine Abschlussarbeit und ein Kolloquium. Der Begriff Abschlussarbeit bzw. Thesis ist hier jedoch insofern uneindeutig, als nicht beschrieben ist, inwieweit eine praktische Arbeit (Animationsfilm, Prototyp, Installation etc.) als Voraussetzung für die Thesis gilt. Angesichts des Umfangs des Moduls und der üblichen Praxis in Medienstudiengängen wäre ein Praxisanteil aber zu erwarten. Es wäre für die Studierenden sicherlich hilfreich, wenn die Erwartungen an die Thesis hinsichtlich Umfang und Bestandteilen (z. B. Prototyp, Dokumentation, wissenschaftliche Recherche etc.) definiert würden. Laut Modulbeschreibung zählen Masterthesis und Kolloquium jeweils 75 % für die Endnote, richtigerweise muss es 75 % und 25% heißen. Zur Anmeldung der Abschlussarbeit müssen alle Module bis auf fünf ECTS-Punkte aus den Electives erfolgreich abgeschlossen sein.

Das Modulhandbuch beginnt mit einem Kapitel über die eingesetzte Lehrmethode. Damit wird ein sehr guter Einstieg in das methodische Selbstverständnis des Studiengangs geboten. Die Modulbeschreibungen folgen einem einheitlichen Schema. Die Inhalte sind allgemein und beispielhaft gehalten, um die Flexibilität der Modulinhalte zu gewährleisten. Dies ist angesichts des ständigen Wandels der Fachgebiete sinnvoll, reduziert jedoch die Orientierung der Studierenden. Die Lernziele sind dagegen ausführlich beschrieben. Die Verteilung der Tabellenzeilen eines Moduls auf mehrere Seiten verringert dagegen die Lesbarkeit des Modulhandbuchs.

2.2.7 Fazit

Der Studiengang entspricht den KMK-Vorgaben sowie dem geltenden Qualifikationsrahmen für Hochschulabschlüsse in Deutschland. Die kleinen Gruppengrößen in der Projektarbeit und der direkte Kontakt und Austausch mit den Lehrenden bietet ein ideales Arbeits- und Lernumfeld. Das projektorientierte Arbeiten in kleinen Teams stärkt durch seine Nähe zu den Anforderungen der Berufspraxis die Berufsfähigkeit der späteren Absolventen. Die Möglichkeit eines zusätzlichen Praktikums oder Auslandssemesters ist im Rahmen der Ziele dieses Studiengangs sinnvoll. Die Durchführung des Studiengangs in englischer Sprache ist angesichts der international vernetzten Branche folgerichtig. Die Begehung zeigte, dass mit dem korrespondierenden Bachelorstudium ein funktionierendes und gut angenommenes Programm existiert, das nun um einen adäquaten konsekutiven Masterstudiengang ergänzt wird. Das intensiv genutzte und gut ausgestattete

Game-Lab, das Aufnahmestudio, die stark genutzten studentischen Arbeitsräume usw. machten deutlich, dass den Studierenden ein gut funktionierendes Arbeitsumfeld geboten werden kann.

3 Implementierung

3.1 Ressourcen

Der Mediacampus bietet insgesamt gute Studienbedingungen: Der Fachbereich Media verfügt über gut ausgestattete Labore, wie sie für professionelle Projekte notwendig sind. Durch die Größe des Fachbereichs und dessen spezialisierte Studiengänge existieren daher Einrichtungen wie Game-Lab, Motion-Capture-Studio, TV-Studio, Soundstudio etc., die je nach Projektbedarf genutzt werden können. Dabei ist es wichtig, dass die Ausstattung in Abständen erneuert wird, um aktuelle Workflows im Studium abbilden zu können. Nachholbedarf besteht derzeit für das Rendern von 3D-Inhalten, da die vorhandene Renderfarm veraltet ist bzw. erst eine neue Struktur geschaffen werden muss. Auf der Grundlage des bisherigen Niveaus der Studiengänge und der Studienbedingungen wäre ein weiterer Ausbau der Studios sicherlich sinnvoll, um die Leistungsfähigkeit des Standorts im internationalen Kontext auch langfristig zu stärken.

Der Arbeitseinsatz in Medienprojekten ist durch eine ECTS-basierte Berechnung des Workloads letztlich nur ansatzweise zu bemessen, da das Engagement der Dozierenden und Studierenden stark skalierbar ist. Umso wichtiger scheinen daher Möglichkeiten, sich zu entspannen und zurückzuziehen, auch um Burn-Outs zu vermeiden. In den vor Ort geführten Gesprächen betonten die Studierenden, dass die Projektarbeitsplätze intensiv genutzt werden. Die Qualität der Projekte hängt dabei stark von einer Präsenz der Studierenden auf dem Campus und dem nur dort gegebenen Austausch untereinander ab. Dafür hat die Hochschule gute Bedingungen geschaffen.

Für den Aufenthalt der Studierenden bietet das Gelände mit seinen Freiflächen, der Bibliothek, Mensa, den Laboren sowie den studentischen Arbeitsräumen eine hohe Qualität. Dies ist insbesondere auch deswegen wichtig, weil wegen der Außenlage des Campus kurzzeitige Anreisen oft schwierig zu realisieren sind. Vielmehr fördert der Mediacampus auch angesichts der vorhandenen technischen Ausstattung ein intensives Arbeiten vor Ort. Ein vorlesungsorientiertes Arbeiten ist aufgrund der Lage des Campus und auch wegen der Anforderungen dieser Studiengänge an experimentelles Arbeiten kaum sinnvoll; entsprechend wird hier das Konzept des Projekt-Based Learning angewandt. Die Arbeit an konkreten Medienprojekten, die oft spezifische Aufbauten erfordern, steht klar im Vordergrund. Dies führt zu einer intensiven Studiensituation, einer kooperativen Arbeitsatmosphäre und einer Präsenz und Ansprechbarkeit von Studierenden und Lehrenden. Die Voraussetzungen dafür sind auf dem Campus vorhanden und werden in der Struktur der Studiengänge reflektiert.

Die räumlichen Bedingungen für die Studierenden erscheinen insgesamt angemessen: Zwar berichten die Studierenden des ersten Jahres von gewissen Engpässen an Arbeitsplätzen; vor allem aber die Studierenden des Abschlussjahres verfügen über durchgehend eigene Räume, die der Situation von Gruppenarbeit sehr förderlich sind – sie fühlen sich entsprechend wohl. Der teilweise vorhandene Renovierungs- bzw. Sanierungsbedarf an der historischen Gebäudesubstanz ist bekannt und wird von der Hochschulleitung intensiv mit der Landesregierung diskutiert.

Der Lehrbedarf der Studiengänge wird nach dem Curricularnormwert ermittelt, wobei die besonderen Bedingungen betreuungsintensiver Medienstudiengänge berücksichtigt werden. Damit ist eine rationale und verlässliche Grundlage gegeben, um die Studienqualität zu gewährleisten. Für die neuen Studiengänge sind aktuell zwei Professuren in den Bereichen Mediengestaltung und Medientechnik ausgeschrieben. Ziel ist eine Besetzung der beiden Professuren zum Oktober 2019. Dies wird als angemessen für den Start der beiden Studiengänge mit jeweils bis zu 20 Studierenden erachtet, für den Vollausbau sind später zwei weitere Professuren vorgesehen. Durch die Flexibilität des projektorientierten Unterrichts und die Größe des Fachbereichs sieht die Fachbereichsleitung keinerlei Schwierigkeiten, die Unterrichtssituation in den beiden Studiengängen im kommenden Semester zu gewährleisten. Neben den ca. 40 Professorinnen und Professoren beschäftigt der Fachbereich ca. 25 Laboringenieure, wobei für den Bereich VR eine zusätzliche Stelle eingeplant ist. Zusätzlich wird mit studentischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern gearbeitet. Neben den hauptberuflich Dozierenden unterrichten ca. 30 bis 40 Lehrbeauftragte am Fachbereich. Dadurch werden u. a. auch Firmkontakte gepflegt und ergänzende Themen abgedeckt. Der Fachbereich achtet nach eigener Aussage aber darauf, dass jede notwendige Kompetenz auch über hauptamtlich Lehrende vollumfänglich abgedeckt ist.

Die personellen Ressourcen für die Aufnahme des Studienbetriebs in diesem Jahr sind damit (knapp) vorhanden, sobald die beiden ausgeschriebenen Stellen besetzt sind. In der Übergangszeit von einem Semester kann das Lehrangebot durch die hauptamtlichen und externen Dozierenden vorübergehend sichergestellt werden. Die Berufungsverfahren und die Einstellung von Lehrbeauftragten erfolgt nach festgelegten Kriterien, die ein hohes fachliches und pädagogisches Niveau sicherstellen. Der Vollausbau der Studiengänge erfordert jedoch weitere Stellen; dafür sind bereits jetzt zusätzlich zu den beiden ausgeschriebenen Stellen zwei weitere Professuren in der Planung. Auch bei den Labormitarbeitern ist ein entsprechender Ausbau erforderlich, damit der Zuwachs an Studierenden nicht zu Lasten anderer Studiengänge geht. Durch die strikte Abhängigkeit der Personalausstattung vom CNW kann davon ausgegangen werden, dass der Studiengang adäquat mit personellen Ressourcen versorgt wird. Die Gutachtergruppe betont, dass für den Erfolg des Studienkonzepts der Schlüssel „Studierende pro Lehrkraft“ essenziell ist und bei steigender Zahl der Studierenden entsprechend reagiert werden muss, um die Qualität sicherzustellen.

Für das Erlernen technischer Fertigkeiten werden Tutorien angeboten und es besteht ein Zugang zu den Lernvideos von LinkedIn Learning. Eine sehr gut ausgestattete Bibliothek ermöglicht eine fundierte Recherche.

Die Hochschule unterstützt und fördert Vorhaben in angewandter Forschung (bei nachgewiesenen Forschungstätigkeiten etwa mit einer Reduktion des Lehrdeputats). Die h_da engagiert sich insbesondere für das Leitthema Nachhaltige Entwicklung. Dazu gehören die Ausrichtungen von Forschungsaktivitäten auf die drei Bereiche Intelligente Technologien für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft, Mobilität und Energie sowie Verfahrenstechnologien und Nachhaltigkeit. Die Forschungsaktivitäten der Hochschule werden zentral vom ZFE koordiniert. Neben der Mitarbeit an Forschungsprojekten wird Studierenden hochschulübergreifend die Promotionsmöglichkeit geboten. Der Fachbereich Media unterstützt vielfältige Forschungsaktivitäten u. a. ikum (Institut für Kommunikation und Medien) oder DKMI (Digitale Kommunikation- und Medien-Innovation) mit eigenen Media-Labs, an denen vor allem Doktoranden arbeiten.

Durch das Auslaufen des Hochschulpaktes 2020 stehen in Kürze weitere Gespräche zwischen Fachbereich und Hochschulleitung zu den gemeinsamen Zielen an. Dabei soll auch berücksichtigt werden, dass die Finanzierung der Ausstattung weiterhin gewährleistet ist. Die Berufsfähigkeit im Medienbereich hängt von der Beherrschung professioneller technischer Workflows ab, dafür müssen die Studiengänge entsprechend ausgestattet sein. Die Hochschule hat dafür ein Budgetierungskonzept, das vor allem auf HSP-Mittel, aber auch Zuwendungen aus der Qualitätssicherung von Studium und Lehre (QSL) setzt. Während bei den QSL-Mitteln kein Wegfall droht, sind die HSP-Mittel noch nicht gesichert, da die Verhandlungen mit der Landesregierung nach Auslaufen des Hochschulpaktes 2020 erst anstehen.

3.2 Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation

3.2.1 Organisation und Entscheidungsprozesse

Die Hochschule Darmstadt war als eine der ersten Hochschulen in Deutschland zertifiziert nach der ISO 9001 (für Qualitätsmanagementsysteme). Zudem befindet sie sich aktuell in Vorbereitung auf die Systemakkreditierung. Vor diesem Hintergrund zeigen sich die Entscheidungsprozesse grundsätzlich als klar strukturiert und mit Zuständigkeiten versehen. Die Partizipation aller relevanten Beteiligten und einer entsprechenden Transparenz der Entscheidung ist sichergestellt.

Auch wenn die Möglichkeiten der studentischen Selbstverwaltung (zumindest nach Aussage in den vor Ort geführten Gesprächen) von den Studierenden im Fachbereich Media nicht immer im vollem Umfang genutzt werden, so ist eine entsprechende studentische Beteiligung, beispielsweise auch an Berufungsverfahren, sichergestellt. Der Austausch zwischen Studierenden und Lehrenden erfolgt dabei im Fachbereich eher auf direktem Wege als über die gewählten Vertretungen. Durch den weiteren Ausbau des Fachbereichs wird es vermehrt zum Bedarf

institutionalisierter Mitbestimmung kommen, hier sollten die vorhandenen Strukturen gefördert und ausgebaut werden.

Die Studierenden haben klar benannte Ansprechpersonen für Fragen rund um ihr Studium, etwa Auslandsaufenthalte, Studienfachberatung, Anerkennung von Studienleistungen usw. Ebenso stehen fachbereichsübergreifende Angebote zur Verfügung wie etwa ein Career Center, das die Studierenden bei der Berufswahl und dem Schritt in die Selbständigkeit unterstützt.

3.2.2 Kooperationen

Im Fachbereich Media ist die Zusammenarbeit mit Unternehmen, vor allem aus der Region, üblich: Die Hochschule ist fest im regionalen Umfeld der Metropolregion RheinMain verankert und pflegt auch internationale Firmenkontakte, da viele Unternehmen der Region international agieren. Die Projektstruktur der Studiengänge erleichtert dabei Kooperationsprojekte im Studium. Die Verbindungen zur Industrie werden u. a. durch die Alumni-Vortragsreihe „Media Monday“ gestärkt sowie durch weitere Bemühungen, Alumni (bspw. auch als Lehrbeauftragte) an den Fachbereich zu binden. Der Ausbau des Alumni-Netzwerks, das in vielen Bereichen bereits existiert, wird die Verbindung zur Industrie noch verstärken und wäre konsequent weiterzuverfolgen.

Die beiden Studiengänge sollen in englischer Sprache unterrichtet werden, und es existieren bereits gute Kontakte zu Hochschulen im Ausland: Der Fachbereich Media hat derzeit 16 Hochschulpartnerschaften, im WS 2018/19 gab es 48 Incomings. Weitere Anstrengungen zur Kooperation mit fachspezifischen Einrichtungen werden unternommen und konkrete Ansätze, zusätzliche Partnerschaften mit ausländischen Hochschulen auf- und auszubauen, etwa auch hinsichtlich Double-Degree-Angeboten, sind aktuell in der Planung. Bei der Neukonzeption von Studiengängen an der h_da ist das Ausweisen eines Mobilitätsfensters entsprechend obligatorisch. Die Hochschule besitzt ein Sprachenzentrum, so dass Outgoings und Incomings ihre Sprachkenntnisse während des Studiums verbessern können. Das Angebot kann aber auch von deutschen Studierenden genutzt werden, um die Sprachkenntnisse für das englischsprachige Studium in den beiden zu akkreditierenden Studiengängen zu verbessern. Zusätzlich werden auch am Mediacampus eigene Deutschkurse angeboten; für das Erlernen von Sprachen wird am Dienstagnachmittag ein freier Slot im Stundenplan vorgesehen. Durch die guten Studienmöglichkeiten vor Ort und die in den Gesprächen vor Ort formulierte Befürchtung, sein Team zu verlieren, ist die Inanspruchnahme eines Auslandssemesters im Fachbereich jedoch relativ gering, hier könnte weiterhin verstärkt auf die Vorteile hingewiesen werden. Durch das Modul „Study Abroad“ in der viersemestrigen Variante des Masterstudiengangs wurde aber diesem Mangel an Interesse bereits in der Konzeption des Studiengangs begegnet.

Bezüglich der hochschulinternen Kooperation findet, wie bereits erläutert, kein auf Studiengangsebene institutionalisierter Austausch mit den Fachbereichen „Gestaltung“ oder „Informatik“ statt.

3.3 Transparenz und Dokumentation

Alle relevanten studienorganisatorischen Dokumente (allgemeine und studiengangsspezifische Studien- und Prüfungsordnungen, Modulhandbücher, fachspezifische Zugangsordnungen u. a.) liegen vor und sind veröffentlicht.

Da beide hier zur Akkreditierung vorgelegten Studiengänge explizit in englischer Sprache unterrichtet werden sollen, wäre es sinnvoll, die Dokumente wie den Studienplan auch auf Englisch vorliegen zu haben und einen englischsprachigen Webauftritt bereitzustellen. Zwar gibt es die Möglichkeit, die Spracheinstellungen der Website auf Englisch umzuschalten; dies führt jedoch auf der nächsten Ebene mit den relevanten Studienangelegenheiten sofort zurück auf Seiten in deutscher Sprache.

Die Beratung der Studierenden ist in sehr umfangreichem Maß geregelt und mehrschichtig aufgebaut. Neben allgemeinen Beratungen an zentraler Stelle der Hochschule und verschiedenen Internetportalen finden die Studierenden individuelle Unterstützung über das Fachbereichsdekanat, die Studienfachberatung der beiden Studiengänge sowie durch die gute Erreichbarkeit aller Lehrenden. Zusätzlich ist eine spezielle studentische Studienberatung durch Studierende eingerichtet.

Die von den Studierenden erstellten Arbeiten können vielfach als Aushängeschild der Hochschule im Rahmen von Messeauftritten oder Festivalteilnahmen dienen. Aktuell ist dies jedoch aufgrund rechtlicher Unklarheiten kaum bzw. nur stark eingeschränkt möglich. Aus Sicht der Gutachtergruppe sollte daher die Frage nichtkommerzieller Nutzungsrechte von Projektarbeiten durch die Hochschule im Sinne der Studierenden geklärt werden.

3.4 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Die studiengangsspezifischen Geschlechterverteilungen am Fachbereich Media scheinen im Vergleich zu anderen Hochschulen nicht auffällig. Das an beiden Studiengängen unmittelbar beteiligte Kollegium besteht aktuell aus sechs Kolleginnen und zehn Kollegen. Bei Berufungen wäre daher darauf zu achten, dass das Verhältnis noch ausgewogener wird.

Für benachteiligte Studierende und Studierende in besonderen Lebenslagen werden persönliche Sprechstunden mit Studienberatungen und auch Beauftragten für Studierende und Studieninteressierte mit Behinderung angeboten. Zudem bieten das Studentenwerk Darmstadt und der „Förderverein für in Not geratene Studenten an der Hochschule Darmstadt e. V.“ weitere Informationsmöglichkeiten. Die Hochschule Darmstadt bietet als Kinderbetreuungsmöglichkeiten für Kinder von Bediensteten und Studierenden Kurzzeit- bzw. Ad-hoc-Betreuungsplätze an.

Durch die engen Verhältnisse zwischen Lehrenden und Studierenden scheint ein angemessen flexibles Umfeld für Studierende mit Nachteilen oder in besonderen Lebenssituationen gegeben.

3.5 Fazit

Zusammenfassend ist festzustellen, dass die für den Start notwendigen Ressourcen und organisatorischen Voraussetzungen vorhanden sind, um die Studiengangskonzepte beider Studiengänge konsequent und zielgerichtet umzusetzen. Auch zukünftig kann damit gewährleistet werden, dass das Konzept beider Studiengänge durch die (entsprechend aufwachsenden) Ressourcen getragen wird und die gesteckten Ziele erreicht werden können. Die Entscheidungsprozesse sind transparent und angemessen mit Blick auf das jeweilige Konzept beider Studiengänge. Den Studierenden stehen umfangreiche fachliche und überfachliche Beratungsangebote offen. Die Studiengangsbetreuung wird allseits als sehr effektiv, klientelnah und kompetent gelobt. Es werden Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit sowie zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen umgesetzt.

4 Qualitätsmanagement

4.1 Organisation und Mechanismen der Qualitätssicherung

Sowohl die Hochschule Darmstadt, der Fachbereich Media am Medien-campus Dieburg, als auch die im Rahmen der Reakkreditierung und Akkreditierung betrachteten Studiengänge verfügen über institutionelle und nicht-institutionelle Strategien und Verfahren zur Qualitätssicherung für Infrastruktur, Lehre und Studium.

Die h_da besitzt dabei ein zeitgemäßes Qualitätsmanagement. Sie wurde im Jahr 2012 nach ISO 9001 zertifiziert und hatte bereits seit 2006 eine Stabsstelle für Qualitätsmanagement eingerichtet. Sämtliche involvierten Prozesselemente sind online abgebildet und jederzeit für Hochschulmitglieder zugänglich.

Die Möglichkeiten für die Studierenden, sich über alle studienrelevante Inhalte zu informieren, wird von der Studierendengruppe als sehr gut bewertet. Studienübersicht und Modulbeschrieb sind über das QIS-System übersichtlich und vollständig abgebildet. Leistungsanforderungen und Leistungsnachweise sind laut Studierendengruppe immer gut kommuniziert, und auch während der längeren Projekte besitzen die Studierenden stets einen guten Überblick über ihren Stand. Aktualisierte Informationen werden über die Plattform „Moodle“ bereitgestellt.

Die Studiengänge handeln beispielhaft entlang moderner Evaluationsstandards in Form von Studierendenbefragungen in unterschiedlicher, den jeweiligen Unterrichtseinheiten angepasster Rhythmik und betreffen einzelne Vorlesungen, Module, Semester sowie das Gesamtstudium. Basis dafür ist die Softwarelösung „EvaSys“. Neben den Vorlesungsevaluationen finden auch Erstsemester- und Alumni-Befragungen, Befragungen von vorzeitig Exmatrikulierten sowie Befragungen von Studienbewerberinnen und -bewerbern ohne Studienantritt statt.

Laut Studierendenvertretungen und Alumni sind die Fragebögen differenziert und dem jeweiligen Gefäß angepasst. Er enthält neben den Bewertungen innerhalb einer Skala auch die Möglichkeit von Kommentaren, welche ein deutlich differenziertes Bild einer Befragung ermöglicht. Diese erfolgen ebenso mit Alumni, um eine rückblickende Beurteilung des Studiums im Zusammenspiel mit den Erfahrungen aus der Berufswelt abzugleichen und dadurch den Praxisbezug des Studiums sicherzustellen. Bemerkenswert zeigt sich die Äußerung der Studierendengruppe, dass sich beispielsweise der Bachelorstudiengang „Animation and Game“ (B.A.) beständig ändert und sich so offensichtlich den Bedürfnissen von Studierenden, Markt und Ausbildung anpasst.

Studiengänge dieser Art sind geprägt von kleineren Klassen mit intensiverer Betreuung. Der projektbasierte Unterricht verlangt eine enge Zusammenarbeit über einen längeren Zeitraum. Dies erfordert eine offene und direkte Kommunikation unter den Studierenden sowie zwischen Studierenden und Dozierenden. Bei der so genannten „Department Class“ wird der Studierendenalltag reflektiert und somit Probleme frühzeitig angesprochen und verhandelt, dies fördert Vertrauen und schnelle Reaktionen auf sich abzeichnende Probleme.

Die Konkurrenz auf dem Arbeitsmarkt und eine große Faszination für das Medium mit äußerst intensiven Arbeitsperioden bergen allerdings die Gefahr einer psychischen und physischen Überlastung der Studierenden. Die uneingeschränkte Zugänglichkeit der Arbeitsplätze und Labore (24 Stunden, 7 Tage in der Woche) ist zwar ein wichtiges und der Tätigkeit von Medienschaffenden angemessenes Angebot der Hochschule, befördert aber gleichsam eine übermäßige Nutzung und somit ein gesundheitliches Risiko. Dementsprechend wäre eine besondere Achtsamkeit aller Beteiligten zu kultivieren. Im Besonderen die offene Ansprache durch die Dozierenden ermutigt potentiell Betroffene, frühzeitig Hilfe in Anspruch zu nehmen. Professionelle Beratung wird dabei von der Hochschule gestellt.

Für eine Evaluation des Studiums ist die externe Sicht – neben der von Alumni – auch seitens der Industrie unerlässlich. Die Studiengänge pflegen hier einen intensiven Austausch und stellen sich über Gastdozierende aus der Branche, Exkursionen und Praktikumsverträgen dem kritischen Blick der Praxis. Vorlesungen über Selbständigkeit und Start-Up führen ins Berufsleben ein. Es ergab sich jedoch der Eindruck, dass die Wahrnehmung der Studierenden etwas stark auf die eigene Hochschule und der unmittelbar vernetzten Branche fokussiert ist; auch scheint der internationale Austausch der Studierenden im Bereich der Bachelorstudiengänge nicht besonders ausgeprägt. Es wird daher nahegelegt, eine Erweiterung des Horizonts ins internationale und künstlerische Fach zu fördern.

Die h_da verpflichtet sich dem Gender-Prinzip und bindet den Begriff „Gender“ durchgängig in Evaluation und Qualitätssicherung mit ein. Sie verfügt über eine beachtliche Anzahl an Angeboten zur Einbeziehung aller Studieninteressierten vor und während des Studiums. Nach den Gesprächen mit der Beteiligten besteht kein Anlass, dies in Frage zu stellen. Die h_da ist auch auf Grund

ihrer Größe in der Lage, nachhaltige Strukturen und Angebote für ein familiengerechtes Studium auszuweisen. Für Studierende mit Behinderungen sind Ausgleichsbestimmungen gesetzlich geregelt. Es ist eine Stelle mit einer für diese Fälle beauftragten Person eingerichtet.

4.2 Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung

Der Evaluationsprozess ist mittels Satzung institutionalisiert. Die so gewonnenen Daten werden aufbereitet und den einzelnen Lehrenden sowie den Dekaninnen und Dekanen zur Verfügung gestellt; damit werden Rückkopplungen wirksam. Zusätzlich finden sich auch nicht-institutionalisierte Prozesse wie Besprechungen der Dozierenden oder die „Department Class“, bei der Reaktionen, Anmerkungen und Kritik von Studierenden einfließen. Jede/r Lehrbeauftragte hat zudem eine Ansprechperson im Professorium.

Durch die verschiedenen Instrumente werden die Studierenden in die Qualitätskreisläufe der Hochschule eingebunden und erhalten so die Möglichkeit, jederzeit Anliegen und Belange einzubringen. Es entsteht der Eindruck, dass die zur Verfügung stehenden Daten und Informationen adäquat genutzt und in angemessene Maßnahmen zur (Weiter-)Entwicklung der Studiengänge überführt werden.

4.3 Fazit

Insgesamt stehen institutionelle und nicht-institutionelle Strategien und Verfahren zur Qualitätssicherung für Infrastruktur, Lehre und Studium bereit, die sich in vielen Punkten als überaus weitreichend erweisen. Der Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung ist als angemessen zu betrachten und wird von der Gutachtergruppe grundsätzlich positiv beurteilt. Gleichwohl darf dabei nicht übersehen werden, dass diese Strukturen mit der momentanen Studierendenzahl korrelieren und dementsprechend stets an Größe und Wachstum der Studiengänge anzupassen wären, um die gewünschten Standards aufrechterhalten zu können. Außerdem beruht ein nicht unerheblicher Beitrag dieses Systems auf nicht-institutionalisierten Instrumenten; daher wird empfohlen, qualitätssichernde Maßnahmen auf Studiengangs- und Fachbereichsebene noch stärker zu institutionalisieren.

5 Resümee und Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009¹

AR-Kriterium 1 Qualifikationsziele des Studiengangskonzeptes: Das Studiengangskonzept orientiert sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte und beziehen sich insbesondere auf die Bereiche wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung, Befähigung, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen, Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement und Persönlichkeitsentwicklung.

¹ i.d.F. vom 20. Februar 2013

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 2 Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem:

Anforderungen in Bezug auf rechtlich verbindliche Verordnungen (KMK-Vorgaben, spezifische Ländervorgaben, Vorgaben des Akkreditierungsrates, Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse) wurden berücksichtigt.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 3 Studiengangskonzept: Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen methodischen und generischen Kompetenzen. Es ist in der Kombination der einzelnen Module stimmig im Hinblick auf formulierte Qualifikationsziele aufgebaut und sieht adäquate Lehr- und Lernformen vor. Gegebenenfalls vorgesehene Praxisanteile werden so ausgestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können. Es legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Dabei werden Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung getroffen. Gegebenenfalls vorgesehene Mobilitätsfenster werden curricular eingebunden. Die Studienorganisation gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzeptes.

Das Kriterium ist **nur teilweise erfüllt**, weil Regelungen zur Anrechnung von außerhalb der Hochschule erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten so ausgestaltet sein müssen, dass eine Anrechnung bis maximal zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte erfolgt.

AR-Kriterium 4 Studierbarkeit: Die Studierbarkeit des Studiengangs wird gewährleistet durch:

a) die Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikationen, b) eine geeignete Studienplangestaltung, c) die auf Plausibilität hin überprüfte (bzw. im Falle der Erstakkreditierung nach Erfahrungswerten geschätzte) Angabe der studentischen Arbeitsbelastung, d) eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsichte und -organisation, e) entsprechende Betreuungsangebote sowie f) fachliche und überfachliche Studienberatung. Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 5 Prüfungssystem: Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert. Jedes Modul schließt in der Regel mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Der Nachteilsausgleich für behinderte Studierende hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt. Die Prüfungsordnung wurde einer Rechtsprüfung unterzogen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 6 Studiengangbezogene Kooperationen: Bei der Beteiligung oder Beauftragung von anderen Organisationen mit der Durchführung von Teilen des Studiengangs, gewährleistet die Hochschule die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes. Umfang und Art bestehender Kooperationen mit anderen Hochschulen, Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 7 Ausstattung: Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist hinsichtlich der qualitativen und quantitativen personellen, sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert. Dabei werden Verflechtungen mit anderen Studiengängen berücksichtigt. Maßnahmen zur Personalentwicklung und -qualifizierung sind vorhanden.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 8 Transparenz und Dokumentation: Studiengang, Studienverlauf, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und veröffentlicht.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung: Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements werden bei den Weiterentwicklungen des Studienganges berücksichtigt. Dabei berücksichtigt die Hochschule Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

AR-Kriterium 10 „Studiengänge mit besonderem Profilspruch“: Da es sich bei dem Studiengang um einen weiterbildenden / berufsbegleitenden / dualen / lehrerbildenden Studiengang/ Teilzeitstudiengang / Intensivstudiengang handelt, wurde er unter Berücksichtigung der Handreichung der AG „Studiengänge mit besonderem Profilspruch“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 10.12.2010) begutachtet.

Das Kriterium ist **nicht zutreffend**.

AR-Kriterium 11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit: Auf der Ebene des Studiengangs werden die Konzepte der Hochschule zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende, Studierende mit Migrationshintergrund, und/oder aus sogenannten bildungsfernen Schichten umgesetzt.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

6 Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe

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

Die Gutachtergruppe empfiehlt folgende **Auflage**:

6.1 Allgemeine Auflage

1. Die Regelungen zur Anrechnung von außerhalb der Hochschule erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten müssen so ausgestaltet sein, dass eine Anrechnung bis maximal zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte erfolgt.

IV Beschluss/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 25./26. März 2019 folgenden Beschluss:

Die Studiengänge werden mit folgender allgemeinen Auflage akkreditiert:

Allgemeine Auflage

- **Die Regelungen zur Anrechnung von außerhalb der Hochschule erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten müssen so ausgestaltet sein, dass eine Anrechnung bis maximal zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte erfolgt.**

Allgemeine Empfehlung

- Nichtkommerzielle Nutzungsrechte der Projektarbeiten durch die Hochschule sollten im Sinne der Studierenden geklärt werden.
- Qualitätssichernde Maßnahmen sollten auf Studiengangs- und Fachbereichsebene stärker institutionalisiert werden.

Expanded Realities (B.A.)

Der Bachelorstudiengang „Expanded Realities“ (B.A.) wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig akkreditiert.

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 30. September 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 17. Januar 2020 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

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.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 17. Mai 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Für die Weiterentwicklung des Studienprogramms wird folgende Empfehlung ausgesprochen:

- Es sollten weitere Vorkurse (insbesondere in den Bereichen Programmierung oder fachbezogener Mathematik) angeboten werden und dieses Angebot deutlicher kommuniziert werden.

Animation and Game Direction (M.A.)

Der Masterstudiengang „Animation and Game Direction“ (M.A.) wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig akkreditiert.

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 30. September 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 17. Januar 2020 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 17. Mai 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

2 Feststellung der Aufлагenerfüllung

Die Hochschule reichte fristgerecht die Unterlagen zum Nachweis der Erfüllung der Auflage ein. Diese wurden an den Fachausschuss mit der Bitte um Stellungnahme weitergeleitet. Der Fachausschuss sah die Auflage als erfüllt an. Auf Grundlage der Stellungnahme des Fachausschusses fasste die Akkreditierungskommission in ihrer Sitzung am 24./25. Juni 2019 folgenden Beschluss:

Die Auflage des Bachelorstudiengangs „Expanded Realities“ (B.A.) ist erfüllt. Die Akkreditierung wird bis zum 30. September 2024 verlängert.

Die Auflage des Masterstudiengangs „Animation and Game Direction“ (M.A.) ist erfüllt. Die Akkreditierung wird bis zum 30. September 2024 verlängert.