

Akkreditierungsbericht

Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

[▶ Inhaltsverzeichnis](#)

Hochschule	Wilhelm Büchner Hochschule Darmstadt
Ggf. Standort	Präsenzstudium: Campus Frankfurt am Main

Konzeptakkreditierung	<input checked="" type="checkbox"/>
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	

Verantwortliche Agentur	ACQUIN e. V.
Zuständige/r Referent/in	Lisa Stemmler und Andreas Jugenheimer
Akkreditierungsbericht vom	15.06.2022

Studiengang 01 a	Animation Design	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)	
Studienform	Präsenz	<input type="checkbox"/> Fernstudium <input checked="" type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/> Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/> Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/> Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/> Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	6	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	180	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2022	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	20 – 25 Fernstudium unterliegt keiner zahlenmäßigen Beschränkung	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		

Studiengang 01 b	Animation Design	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)	
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/> Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/> Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/> Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/> Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/> Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	6	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	180	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2022	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	12	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		

Studiengang 02 a	Game Design	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)	
Studienform	Präsenz	<input type="checkbox"/> Fernstudium <input checked="" type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/> Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/> Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/> Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/> Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	6	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	180	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2022	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	20 – 25 Fernstudium unterliegt keiner zahlenmäßigen Beschränkung	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		

Studiengang 02 b	Game Design	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)	
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/> Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/> Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/> Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/> Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/> Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	6	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	180	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2022	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	12	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		

Inhalt

Ergebnisse auf einen Blick.....	6
Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)	6
Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium).....	7
Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)	8
Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)	9
Kurzprofile der Studiengänge	10
Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)	10
Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium).....	11
Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)	12
Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)	12
Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gremiums	14
Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)	14
Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium).....	15
Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)	16
Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)	17
I Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien	20
1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO).....	20
2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO).....	20
3 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 MRVO)	20
4 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO).....	21
5 Modularisierung (§ 7 MRVO).....	21
6 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)	22
7 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV).....	22
II Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien	23
1 Schwerpunkte der Bewertung/ Fokus der Qualitätsentwicklung	23
2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien	23
2.1 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO)	23
2.2 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)	32
2.2.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO).....	32
2.2.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO).....	43
2.2.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO).....	44
2.2.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO).....	46
2.2.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO)	50
2.2.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO).....	52
2.2.7 Besonderer Profilanpruch (§ 12 Abs. 6 MRVO)	55
2.3 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO): Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen (§ 13 Abs. 1 MRVO)	57
2.4 Studienerfolg (§ 14 MRVO)	59
2.5 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)	61
III Begutachtungsverfahren	64
1 Allgemeine Hinweise	64
2 Rechtliche Grundlagen.....	64

3	Gremium.....	64
IV	Datenblatt.....	65
1	Daten zu den Studiengängen	65
2	Daten zur Akkreditierung.....	65
V	Glossar	66
Anhang.....		67



Ergebnisse auf einen Blick

Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Das Gremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

- Auflage 1 (Kriterium § 11 MRVO): Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.
- Auflage 2 (Kriterium § 12 (1) MRVO): Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium)

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Das Gremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

- Auflage 1 (Kriterium § 11 MRVO): Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.
- Auflage 2 (Kriterium § 12 (1) MRVO): Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.
- Auflage 3 (Kriterium § 12 (3) MRVO): Es ist ein Konzept vorzulegen, wie in allen Präsenz-Studienanteilen ausreichend Hardware und Arbeitsräume für alle Studierenden zur Verfügung gestellt werden können.

Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

erfüllt

nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

erfüllt

nicht erfüllt

Das Gremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

- Auflage 1 (Kriterium § 11 MRVO): Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.
- Auflage 2 (Kriterium § 12 (1) MRVO): Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Das Gremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

- Auflage 1 (Kriterium § 11 MRVO): Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.
- Auflage 2 (Kriterium § 12 (1) MRVO): Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.
- Auflage 3 (Kriterium § 12 (3) MRVO): Es ist ein Konzept vorzulegen, wie in allen Präsenz-Studienanteilen ausreichend Hardware und Arbeitsräume für alle Studierenden zur Verfügung gestellt werden können.

Kurzprofile der Studiengänge

Die Wilhelm Büchner Hochschule (im Folgenden WBH genannt) ist seit der Gründung 1996 eine Fernhochschule in privater Trägerschaft mit Sitz in Darmstadt. Sie gliedert sich in die vier Fachbereiche Informatik, Ingenieurwissenschaften, Energie, Umwelt- und Verfahrenstechnik sowie Wirtschaftsingenieurwesen und Technologiemanagement. Seit 2020 wird die Einrichtung des fünften Fachbereichs Design (i. Gr.) aktiv geplant und praktisch vorbereitet, dessen Studiengänge auch am neuen Präsenzcampus in Frankfurt am Main angeboten werden sollen. Die Hochschule hat derzeit etwa 6.000 Studierende. Sie versteht sich, wie im Leitbild der Hochschule verankert, als innovative, interdisziplinär ausgerichtete Hochschule für Technik, die techniknahe wissenschaftliche Disziplinen in ihr Studienangebot, beispielsweise Management, Führung und Kommunikation, einzubinden sucht. Die Hochschule möchte damit den Anforderungen der vernetzten, interdisziplinär ausgerichteten Arbeitswelt in der Informationsgesellschaft Rechnung tragen. Mit ihrem Angebot im Fernstudium bietet die WBH insbesondere Berufstätigen durch eine hochgradige Individualisierung und Flexibilisierung der Studiengänge einen idealen Weg zu einem Hochschulabschluss neben dem Beruf. Mit dem geplanten Angebot von Präsenzstudiengängen ab dem Wintersemester 2022 wird auch davon ausgegangen, dass sich die WBH die Zielgruppe der Schulabgänger mit Hochschulzugangsberechtigung stärker erschließen kann. Hinsichtlich der Studiengangsarchitektur und den Kompetenzprofilen sind die jeweiligen Studiengänge im Fern- und Präsenzstudium identisch aufgebaut. Die inhaltliche Struktur der Bachelor-Studiengänge ist von der Zielsetzung geprägt, die Absolventinnen und Absolventen durch eine solide Grundlagenausbildung zu befähigen, auf wechselnde Anforderungen des Arbeitsmarktes zu reagieren und sich in aktuelle Entwicklungen einzuarbeiten.

Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)

Der Studiengang „Animation Design“ (B.A.) wird als Fernstudium angeboten und beinhaltet die Vertiefungsrichtungen „Character Creation“, „Technical Direction / Integration“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Modulen.

Er ist als grundständiger, anwendungsorientierter Studiengang konzipiert. Die Schwerpunkte liegen auf der Förderung der berufsnotwendigen Kreativität, der Vermittlung künstlerischer, praktischer und technischer Fertigkeiten, sowie auf der Lehre zur Theorie und Geschichte der Animation und des animierten Films. Gelehrt wird die Entwicklung, der Entwurf und die Gestaltung von Animationsfilmen für die Unterhaltung, ferner für die Bildung oder für animierten Details auf interaktiven Oberflächen. Angewandt werden die dabei erlangten Fähigkeiten im Rahmen von Projekten und einer Projektarbeit, denen reale Aufgabenstellungen aus dem Alltag des Animation Designs zugrunde liegen. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten. Die Lehrveranstaltungen im Fern- und Präsenzstudium, sowie die Studienunterlagen sind dementsprechend aufgebaut. Die

Studierenden werden auf eine berufliche Tätigkeit im Animation Design vorbereitet. Das Konzept des Studiengangs orientiert sich daher an den gestalterischen und praktischen Anforderungen der Filmwirtschaft, der Studios und der Agenturen. Die Abschlussarbeiten sind deshalb als künstlerisch-praktisches Projekt – Abschlussprojekt – einzureichen.

Das Fernstudium basiert auf schriftlichen Studienmaterialien mit begleitender tutorieller Betreuung und freiwilligen Einsendeaufgaben. Ihr Feedback erhalten die Studierenden u. a. mündlich (Telefon), schriftlich (per E-Mail) oder im mediengestützten audiovisuellen Dialog. Ergänzt wird das Fernstudium durch Veranstaltungen in Präsenzform, Online-Lehrveranstaltungen, Gruppenarbeiten und anderen Blended-Learning-Komponenten.

Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten.

Der Studiengang ist gebührenpflichtig.

Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium)

Der Studiengang „Animation Design“ (B.A.) wird als Präsenzstudium angeboten und beinhaltet die Vertiefungsrichtungen „Character Creation“, „Technical Direction / Integration“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Modulen.

Er ist als grundständiger, anwendungsorientierter Studiengang konzipiert. Die Schwerpunkte liegen auf der Förderung der berufsnotwendigen Kreativität, der Vermittlung künstlerischer, praktischer und technischer Fertigkeiten, sowie auf der Lehre zur Theorie und Geschichte der Animation und des animierten Films. Gelehrt wird die Entwicklung, der Entwurf und die Gestaltung von Animationsfilmen für die Unterhaltung, ferner für die Bildung oder für animierten Details auf interaktiven Oberflächen. Angewandt werden die dabei erlangten Fähigkeiten im Rahmen von Projekten und einer Projektarbeit, denen reale Aufgabenstellungen aus dem Alltag des Animation Designs zugrunde liegen. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten.

Die Studierenden werden auf eine berufliche Tätigkeit im Animation Design vorbereitet. Das Konzept des Studiengangs orientiert sich daher an den gestalterischen und praktischen Anforderungen der Filmwirtschaft, der Studios und der Agenturen. Die Abschlussarbeiten sind deshalb als künstlerisch-praktisches Projekt – Abschlussprojekt – einzureichen.

Das Präsenzstudium basiert auf Vorlesungen, Seminaren und Veranstaltungen mit Workshop- Charakter im direkten Kontakt mit den Lehrenden. Auch im Präsenzstudium kommen Blended-Learning-Komponenten zur Anwendung. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten.

Der Studiengang ist gebührenpflichtig.

Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)

Der Studiengang „Game Design“ (B.A.) ist als Fernstudienangebot konzipiert und beinhaltet die Vertiefungsrichtungen „Serious Games“, „Analoge Spiele“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Modulen. Er ist als grundständiger, anwendungsorientierter Studiengang konzipiert. Die Schwerpunkte liegen auf der Förderung der berufsnotwendigen Kreativität, der Vermittlung künstlerischer, praktischer und technischer Fertigkeiten, sowie ferner auf der Lehre zur Theorie und Geschichte des Game Designs. Gelehrt wird die Gestaltung und technische Bearbeitung von digital erzeugten Spielflächen und Spielfiguren sowie spielspezifischer Dramaturgien für Einzel- und Gruppenspiele. Primär dienen die Spiele der Unterhaltung, werden aber auch für den Einsatz in der Pädagogik und in der Lehre konzeptioniert. Angewandt werden die im Studium erlangten Fähigkeiten im Rahmen von Projekten und einer Projektarbeit, denen reale Aufgabenstellungen aus dem Alltag der Spielbranche zugrunde liegen. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden vor allem in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten. Die Studierenden werden auf eine berufliche Tätigkeit im Game Design vorbereitet. Der Studiengang konzentriert sich auf Konzepte, Methoden und Techniken der Spielgestaltung für vorwiegend digitale Endgeräte und ferner für klassische Anwendungen. Die Abschlussarbeiten sind deshalb als künstlerisch-praktisches Projekt – Abschlussprojekt – einzureichen.

Das Fernstudium basiert auf schriftlichen Studienmaterialien mit begleitender tutorieller Betreuung und freiwilligen Einsendeaufgaben. Ihr Feedback erhalten die Studierenden u. a. mündlich (Telefon), schriftlich (per E-Mail) oder im mediengestützten audiovisuellen Dialog. Ergänzt wird das Fernstudium durch Veranstaltungen in Präsenzform, Online-Lehrveranstaltungen, Gruppenarbeiten und anderen Blended-Learning-Komponenten.

Der Studiengang ist gebührenpflichtig.

Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)

Der Studiengang „Game Design“ (B.A.) ist als Präsenzstudienangebot konzipiert und beinhaltet die Vertiefungsrichtungen „Serious Games“, „Analoge Spiele“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Modulen.

Er ist als grundständiger, anwendungsorientierter Studiengang konzipiert. Die Schwerpunkte liegen auf der Förderung der berufsnotwendigen Kreativität, der Vermittlung künstlerischer, praktischer und technischer Fertigkeiten, sowie ferner auf der Lehre zur Theorie und Geschichte des Game Designs. Gelehrt wird die Gestaltung und technische Bearbeitung von digital erzeugten Spielflächen und Spielfiguren sowie spielspezifischer Dramaturgien für Einzel- und Gruppenspiele. Primär dienen die Spiele der Unterhaltung, werden aber auch für den Einsatz in der Pädagogik und in der Lehre

konzeptioniert. Angewandt werden die im Studium erlangten Fähigkeiten im Rahmen von Projekten und einer Projektarbeit, denen reale Aufgabenstellungen aus dem Alltag der Spielbranche zugrunde liegen. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden vor allem in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten. Die Studierenden werden auf eine berufliche Tätigkeit im Game Design vorbereitet. Der Studiengang konzentriert sich auf Konzepte, Methoden und Techniken der Spielgestaltung für vorwiegend digitale Endgeräte und ferner für klassische Anwendungen. Die Abschlussarbeiten sind deshalb als künstlerisch-praktisches Projekt – Abschlussprojekt – einzureichen.

Das Präsenzstudium basiert auf Vorlesungen, Seminaren und Veranstaltungen mit Workshop- Charakter im direkten Kontakt mit den Lehrenden. Auch in der Präsenzstudienform kommen Blended-Learning-Komponenten zur Anwendung. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten.

Der Studiengang ist gebührenpflichtig.

Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gremiums

Da alle hier zur Akkreditierung vorgelegten Programme vor ihrer Konzeptakkreditierung stehen, werden Bewertungen einzelner Kriterien auf Basis der Erfahrung anderer, etablierter Programme der Hochschule getroffen. Die Programmverantwortlichen stellten dar, dass Erfahrungen anderer Programme in die Etablierung der hier vorgelegten Programme einfließen.

Studiengang 01 a: Animation Design (Fernstudium)

Der Studiengang wird vom Gremium als durchschnittlich wahrgenommen. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse des Studiengangs sind formuliert und transparent erkennbar. Das Gremium konnte feststellen, dass für die beiden Varianten – Präsenz- und Fernvariante – die Qualifikationsziele identisch sind, so dass diese getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) zu definieren und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) zu kommunizieren sind. Die Studierenden werden nachvollziehbar befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Die Berufsfelder und die darin ausgeübten Tätigkeiten und Aufgaben sind hinreichend definiert. Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen hinreichend gefördert.

Das Curriculum des Studiengangs ist aus Sicht des Gremiums durchschnittlich aufgebaut. Da die Curricula für die Präsenz- und Fernvariante identisch sind, aber nach Aussagen der Programmverantwortlichen unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden sollen, die unterschiedliche Bedürfnisse haben, ist für jeden Studiengang getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Die fachlich-inhaltliche Struktur der einzelnen Module ist grundsätzlich stimmig. Der Studiengangstitel stimmt mit den Inhalten überein. Der gewählte Abschlussgrad und die -bezeichnung sind inhaltlich passend. Die Einbindung von Praxisphasen in das Studium bewertet das Gremium als sinnvoll gelöst. Durch Wahl-(Pflicht-) Module eröffnet der Studiengang hinreichend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind angemessen und entsprechen der Fachkultur und dem Studienformat.

Die Lehre wird nach dem vorgelegten Personalkonzept mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Es bestehen sehr gute Möglichkeiten zu Weiterqualifizierung und Fortbildung. Der Studiengang verfügt zudem über eine hinreichende Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals, die Raum- und Sachausstattung, die IT-Infrastruktur und die Lehr- und Lernmittel. Das Gremium empfiehlt, intern zu eruieren, mit welcher Ausstattung die Studierenden am besten zielgerichtet ausgestattet werden können, da ein iPad nicht immer ideal für den Fachbereich die beste Lösung darstellen muss.

Die Arbeits- und Prüfungsbelastung wird als angemessen kalkuliert bewertet und soll durch regelmäßige und flächendeckende Evaluationen bei Bedarf angepasst werden. Das Gremium empfiehlt,

Webauftritt, Apps und Videos weiter zu verbessern, damit diese auf allen Endgeräten noch nutzerfreundlicher werden.

Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist im Studiengang gewährleistet, vor allem durch die sehr gute Fachexpertise der Lehrenden. Die Mechanismen und Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind gut.

Der hochschulweite Monitoring-Prozess wird als sehr gut wahrgenommen. Es umfasst einen geschlossenen Regelkreis mit regelmäßiger Überprüfung. Evaluationen und statistische Auswertungen werden als Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs angewendet.

Die hochschulischen Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen werden auf der Ebene des Studiengangs gut umgesetzt werden.

Studiengang 01 b: Animation Design (Präsenzstudium)

Der Studiengang wird vom Gremium als durchschnittlich wahrgenommen. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse des Studiengangs sind formuliert und transparent erkennbar. Das Gremium konnte feststellen, dass für die beiden Varianten – Präsenz- und Fernvariante – die Qualifikationsziele identisch sind, so dass diese getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) zu definieren und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) zu kommunizieren sind. Die Studierenden werden nachvollziehbar befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Die Berufsfelder und die darin ausgeübten Tätigkeiten und Aufgaben sind hinreichend definiert. Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen hinreichend gefördert.

Das Curriculum des Studiengangs ist aus Sicht des Gremiums durchschnittlich aufgebaut. Da die Curricula für die Präsenz- und Fernvariante identisch sind, aber nach Aussagen der Programmverantwortlichen unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden sollen, die unterschiedliche Bedürfnisse haben, ist für jeden Studiengang getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Die fachlich-inhaltliche Struktur der einzelnen Module ist grundsätzlich stimmig. Der Studiengangstitel stimmt mit den Inhalten überein. Der gewählte Abschlussgrad und die -bezeichnung sind inhaltlich passend. Die Einbindung von Praxisphasen in das Studium bewertet das Gremium als sinnvoll gelöst. Durch Wahl-(Pflicht-) Module eröffnet der Studiengang hinreichend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind angemessen und entsprechen der Fachkultur und dem Studienformat.

Die Lehre wird nach dem vorgelegten Personalkonzept mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Es bestehen sehr gute Möglichkeiten zu Weiterqualifizierung und Fortbildung. Der Studiengang verfügt über eine hinreichende Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals und die Lehr- und Lernmittel. Bzgl. der Raumausstattung und der Hardware ist ein Konzept vorzulegen, das sicherstellt, dass diese Rahmenbedingungen ausreichend für die Präsenzlehre vorhanden sein werden. Das Gremium empfiehlt zudem, intern zu eruieren, mit welcher Ausstattung die Studierenden am besten zielgerichtet ausgestattet werden können, da ein iPad nicht immer ideal für den Fachbereich die beste Lösung darstellen muss.

Die Arbeits- und Prüfungsbelastung wird als angemessen kalkuliert bewertet und soll durch regelmäßige und flächendeckende Evaluationen bei Bedarf angepasst werden. Das Gremium empfiehlt, Webauftritt, Apps und Videos weiter zu verbessern, damit diese auf allen Endgeräten noch nutzerfreundlicher werden.

Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist im Studiengang gewährleistet, vor allem durch die sehr gute Fachexpertise der Lehrenden. Die Mechanismen und Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind gut.

Der hochschulweite Monitoring-Prozess wird als sehr gut wahrgenommen. Es umfasst einen geschlossenen Regelkreis mit regelmäßiger Überprüfung. Evaluationen und statistische Auswertungen werden als Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs angewendet.

Die hochschulischen Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen werden auf der Ebene des Studiengangs gut umgesetzt werden.

Studiengang 02 a: Game Design (Fernstudium)

Der Studiengang wird vom Gremium als durchschnittlich wahrgenommen. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse des Studiengangs sind formuliert und transparent erkennbar. Das Gremium konnte feststellen, dass für die beiden Varianten – Präsenz- und Fernvariante – die Qualifikationsziele identisch sind, so dass diese getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) zu definieren und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) zu kommunizieren sind. Die Studierenden werden nachvollziehbar befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Die Berufsfelder und die darin ausgeübten Tätigkeiten und Aufgaben sind hinreichend definiert. Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen hinreichend gefördert.

Das Curriculum des Studiengangs ist aus Sicht des Gremiums durchschnittlich aufgebaut. Da die Curricula für die Präsenz- und Fernvariante identisch sind, aber nach Aussagen der

Programmverantwortlichen unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden sollen, die unterschiedliche Bedürfnisse haben, ist für jeden Studiengang getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Die fachlich-inhaltliche Struktur der einzelnen Module ist grundsätzlich stimmig. Der Studiengangstitel stimmt mit den Inhalten überein. Der gewählte Abschlussgrad und die -bezeichnung sind inhaltlich passend. Die Einbindung von Praxisphasen in das Studium bewertet das Gremium als sinnvoll gelöst. Durch Wahl-(Pflicht-) Module eröffnet der Studiengang hinreichend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind angemessen und entsprechen der Fachkultur und dem Studienformat.

Die Lehre wird nach dem vorgelegten Personalkonzept mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Es bestehen sehr gute Möglichkeiten zu Weiterqualifizierung und Fortbildung. Der Studiengang verfügt zudem über eine hinreichende Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals, die Raum- und Sachausstattung, die IT-Infrastruktur und die Lehr- und Lernmittel. Das Gremium empfiehlt, intern zu eruieren, mit welcher Ausstattung die Studierenden am besten zielgerichtet ausgestattet werden können, da ein iPad nicht immer ideal für den Fachbereich die beste Lösung darstellen muss.

Die Arbeits- und Prüfungsbelastung wird als angemessen kalkuliert bewertet und soll durch regelmäßige und flächendeckende Evaluationen bei Bedarf angepasst werden. Das Gremium empfiehlt, Webauftritt, Apps und Videos weiter zu verbessern, damit diese auf allen Endgeräten noch nutzerfreundlicher werden.

Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist im Studiengang gewährleistet, vor allem durch die sehr gute Fachexpertise der Lehrenden. Die Mechanismen und Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind gut.

Der hochschulweite Monitoring-Prozess wird als sehr gut wahrgenommen. Es umfasst einen geschlossenen Regelkreis mit regelmäßiger Überprüfung. Evaluationen und statistische Auswertungen werden als Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs angewendet.

Die hochschulischen Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen werden auf der Ebene des Studiengangs gut umgesetzt werden.

Studiengang 02 b: Game Design (Präsenzstudium)

Der Studiengang wird vom Gremium als durchschnittlich wahrgenommen. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse des Studiengangs sind formuliert und transparent erkennbar. Das Gremium konnte feststellen, dass für die beiden Varianten –

Präsenz- und Fernvariante – die Qualifikationsziele identisch sind, so dass diese getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) zu definieren und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) zu kommunizieren sind. Die Studierenden werden nachvollziehbar befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Die Berufsfelder und die darin ausgeübten Tätigkeiten und Aufgaben sind hinreichend definiert. Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen hinreichend gefördert.

Das Curriculum des Studiengangs ist aus Sicht des Gremiums durchschnittlich aufgebaut. Da die Curricula für die Präsenz- und Fernvariante identisch sind, aber nach Aussagen der Programmverantwortlichen unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden sollen, die unterschiedliche Bedürfnisse haben, ist für jeden Studiengang getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Die fachlich-inhaltliche Struktur der einzelnen Module ist grundsätzlich stimmig. Der Studiengangstitel stimmt mit den Inhalten überein. Der gewählte Abschlussgrad und die -bezeichnung sind inhaltlich passend. Die Einbindung von Praxisphasen in das Studium bewertet das Gremium als sinnvoll gelöst. Durch Wahl-(Pflicht-) Module eröffnet der Studiengang hinreichend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind angemessen und entsprechen der Fachkultur und dem Studienformat.

Die Lehre wird nach dem vorgelegten Personalkonzept mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Es bestehen sehr gute Möglichkeiten zu Weiterqualifizierung und Fortbildung. Der Studiengang verfügt über eine hinreichende Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals und die Lehr- und Lernmittel. Bzgl. der Raumausstattung und der Hardware ist ein Konzept vorzulegen, das sicherstellt, dass diese Rahmenbedingungen ausreichend für die Präsenzlehre vorhanden sein werden. Das Gremium empfiehlt zudem, intern zu eruieren, mit welcher Ausstattung die Studierenden am besten zielgerichtet ausgestattet werden können, da ein iPad nicht immer ideal für den Fachbereich die beste Lösung darstellen muss.

Die Arbeits- und Prüfungsbelastung wird als angemessen kalkuliert bewertet und soll durch regelmäßige und flächendeckende Evaluationen bei Bedarf angepasst werden. Das Gremium empfiehlt, Webauftritt, Apps und Videos weiter zu verbessern, damit diese auf allen Endgeräten noch nutzerfreundlicher werden.

Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist im Studiengang gewährleistet, vor allem durch die sehr gute Fachexpertise der Lehrenden. Die Mechanismen und Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind gut.

Der hochschulweite Monitoring-Prozess wird als sehr gut wahrgenommen. Es umfasst einen geschlossenen Regelkreis mit regelmäßiger Überprüfung, Evaluationen und statistische Auswertungen werden als Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs angewendet.

Die hochschulischen Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen werden auf der Ebene des Studiengangs gut umgesetzt werden.



I Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien

(gemäß Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV und §§ 3 bis 8 und § 24 Abs. 3 MRVO)

1 Studienstruktur und Studiendauer [\(§ 3 MRVO\)](#)

Sachstand/Bewertung

Alle begutachteten Studiengänge führen zu einem ersten berufsqualifizierenden Studienabschluss (vgl. § 4(1) Allgemeine Bestimmungen für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen; im Weiteren „Allgemeine Bestimmungen“). Alle Studiengänge haben gemäß § 3 (2) ihrer jeweiligen studiengangsspezifischen Prüfungsordnung eine Regelstudienzeit von sechs Semestern und umfassen jeweils 180 ECTS-Punkte. Die jeweils gleichnamigen Studiengänge unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Studienprofile nach Fern- und Präsenzstudium. Dies ist jeweils in § 3 (1) hinterlegt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2 Studiengangprofile [\(§ 4 MRVO\)](#)

Sachstand/Bewertung

Alle begutachteten Studiengänge sehen eine Abschlussarbeit vor. Gemäß § 23 (2) der Allgemeinen Bestimmungen soll mit der Abschlussarbeit gezeigt werden, dass die oder der zu Prüfende in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus seinem/ihrem Studiengang selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

3 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten [\(§ 5 MRVO\)](#)

Sachstand/Bewertung

Gemäß § 2 (1), (2) der Allgemeinen Bestimmungen kann zum Bachelorstudium zugelassen werden, wer die Zugangsvoraussetzungen gemäß Hessischem Hochschulgesetz (HHG) in der jeweils gültigen Fassung erfüllt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

4 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen ([§ 6 MRVO](#))

Sachstand/Bewertung

Nach erfolgreichem Abschluss wird der Bachelorgrad verliehen. Die Abschlussbezeichnung lautet für alle begutachteten Studiengänge Bachelor of Arts (B.A.) (vgl. § 7 der jeweiligen Prüfungsordnung).

Das Diploma Supplement zu jedem Studiengang erteilt über das dem Abschluss zugrundeliegende Studium im Einzelnen Auskunft. Die vorgelegte Fassung entspricht in allen Studiengängen der zum Begutachtungszeitpunkt aktuellen Vorlage.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

5 Modularisierung ([§ 7 MRVO](#))

Sachstand/Bewertung

Alle begutachteten Bachelorstudiengänge umfassen 27 Module. Die Module umfassen durchgängig 6 ECTS-Punkte, mit Ausnahme der in allen begutachteten Studiengängen integrierten Module „Berufspraktische Phase“ (18 ECTS-Punkte) und „Bachelorthesis und Kolloquium“ (12 ECTS-Punkte). Gemäß der Ablaufpläne aller begutachteten Studiengänge werden alle Module innerhalb eines Semesters abgeschlossen.

Das Modulhandbuch beschreibt neben allgemeinen Informationen zum jeweiligen Studiengang die vorgesehenen Module. Die Beschreibungen enthalten alle in § 7 (2) der Hessischen Studienakkreditierungsverordnung geforderten Angaben, wobei Angaben zur Häufigkeit jeweils in Kapitel 1.4 des Modulhandbuchs für alle Module übergreifend angegeben ist.

In § 24 (2) der Allgemeinen Bestimmungen ist verankert, dass auf Antrag des bzw. der Geprüften eine ECTS-Notenverteilungsskala gemäß ECTS-Leitfaden der Europäischen Kommission den Abschlussunterlagen beigelegt werden kann.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

6 Leistungspunktesystem [\(§ 8 MRVO\)](#)

Sachstand/Bewertung

Jedem Modul sind ECTS-Punkte zugeordnet. Pro ECTS-Punkt werden 30 Arbeitsstunden (Workload) zugrunde gelegt (vgl. Allgemeine Bestimmungen § 5 (4)). Alle begutachteten Studiengänge weisen pro Semester einen Umfang von 30 ECTS-Punkten auf. Zum Bachelorabschluss werden nach dem sechssemestrigen Studium 180 ECTS-Punkte erreicht.

Der Bearbeitungsumfang für das Modul „Bachelorthesis und Kolloquium“ beträgt 12 ECTS-Punkte.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

7 Anerkennung und Anrechnung [\(Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV\)](#)

Sachstand/Bewertung

Regelungen zur Anerkennung von an anderen Hochschulen erbrachten Leistungen gemäß Lissabon-Konvention und für außerhochschulisch erbrachte Leistungen sind in § 22 (1), (2) der Allgemeinen Bestimmungen festgelegt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

1 Schwerpunkte der Bewertung/ Fokus der Qualitätsentwicklung

Die Gespräche fanden – unter Zustimmung aller beteiligten Personen vor dem Hintergrund der pandemischen Lage – in einem Online-Format statt.

Vor dem Hintergrund, dass alle Programme vor ihrer ersten Akkreditierung standen und in einem neu gegründeten Fachbereich – dem Fachbereich Design der WBH – liegen werden, wurde in diesen Programmen ein besonderer Blick auf den Aufbau der Curricula und die jeweils logische Reihenfolge der einzelnen Module gelegt. Außerdem wurden die damit verbundenen Qualifikationsziele und das jeweils angestrebte Abschlussniveau beleuchtet.

Da beide Programme jeweils sowohl in einem Präsenz- als auch in einem Fernstudienformat angeboten werden, wurde zudem ein besonderer Blick auf die unterschiedlich notwendigen Rahmenbedingungen (wie Lehrformen, Ressourcenausstattung, Prüfungssystem etc.) gerichtet.

Das Gremium konnte sich auch ein Bild von den Rahmenbedingungen studentischer Mobilität schaffen sowie Maßnahmen rund um die Themen Qualitätsmanagement, Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich.

2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

(gemäß Art. 3 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 i.V. mit Art. 4 Abs. 3 Satz 2a und §§ 11 bis 16; §§ 19-21 und § 24 Abs. 4 MRVO)

2.1 Qualifikationsziele und Abschlussniveau ([§ 11 MRVO](#))

Studiengangsspezifische Bewertung

Animation Design (Fernstudium)

Sachstand

Gemäß § 2 der PO sind die Qualifikationsziele folgendermaßen definiert:

„(1) Der Bachelorstudiengang „Animation Design“ hat das Ziel, Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen auf Bachelor-Ebene entsprechend dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse zu vermitteln. (2) Der Bachelorstudiengang hat das Ziel, durch praxisorientierte Lehre eine auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden beruhende Ausbildung zu vermitteln, die zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit als Animation Designer/-in befähigt. (3) Durch eine umfassende Ausbildung in den Grundlagenfächern sollen die Studierenden in die Lage versetzt

werden, die wesentlichen Zusammenhänge zu erkennen und jene Flexibilität zu erlangen, die benötigt wird, um der rasch fortschreitenden technischen Entwicklung gerecht zu werden.“

Laut Selbstbericht soll der Studiengang die Studierenden auf Karrieren in der Animationsbranche und in anderen Bereichen, in denen Animation relevant ist, vorbereiten, indem er ihnen eine allgemeine und inhaltspezifische Ausbildung in Animationsdesign vermittelt und ihnen die Möglichkeit gibt, ihr Wissen in praktischen Projekten anzuwenden, um so alle berufsrelevanten Fähigkeiten zu entwickeln. Absolventinnen und Absolventen sollen über alle notwendigen Voraussetzungen verfügen, um sich mit kreativem und kritischem Denken mit aktuellen und aufkommenden Fragen und Problemen in einem gesamtgesellschaftlichen Kontext auseinanderzusetzen, in dem Nachhaltigkeit und soziale Inklusion zu einem unverzichtbaren Gebot geworden sind. Sie sollen die grundlegenden Prinzipien und Techniken des Geschichtenerzählens, der Bewegung, des Zeichnens, der Darstellung und des Ausdrucks in traditionellen und digitalen Formen kennen und alle grundlegenden Kenntnisse der Animationstechniken besitzen, die für die Gestaltung von Animationssequenzen erforderlich sind. Zudem sollen sie mit den Grundsätzen der Charakteranimation, experimenteller Konzeptionen, verschiedener Gestaltungstechniken und Anwendungen vertraut sein und die verschiedenen Produktionstechniken wie Zeichentrick, Stopp-Motion, Echtzeit-Animation, Character Animation und Realfilm sowie Motion Graphics, Modellierung und visuelle Effekte aus eigener Anschauung kennen. Somit verfügen sie über eine solide und umfassende Grundlage, um sich schließlich auf ihren endgültigen Schwerpunktbereich zu konzentrieren. Auch haben sich Absolventinnen und Absolventen mit den Möglichkeiten Virtual Reality and Augmented Reality auseinandergesetzt, ein grundlegendes Verständnis für die branchenüblichen digitalen Werkzeuge und ihrer kreativen Anwendungen entwickelt und sind fundiert auf die Anforderungen eines vielfältigen, expandierenden, wettbewerbsorientierten Arbeitsmarktes im Bereich der Animation, des visuellen Storytellings und der zeitbasierten Narration vorbereitet. Sie haben praktische Kompetenzen in fortgeschrittener 3D-Modellierungs- und Animationssoftware (insbesondere Modellierung, Rigging, Beleuchtung, Texturierung und Animation) erworben und kennen sich nicht nur mit den in der Branche üblichen Softwarepaketen aus, sondern sind in der Lage, ihre gestalterischen Fähigkeiten auf jede neue Software zu übertragen, die ihnen begegnet. Sie können zeitgemäße interaktive Erlebnisse für die Benutzerinnen/Benutzer konzipieren, gestalten, planen und ausführen. Weiterhin wird beschrieben, dass Absolventinnen und Absolventen in den Bereichen Systemanalyse, Gestaltung, Entscheidungsfindung und iterativer Fehlerbehebung versiert sind und die zugrundeliegenden Prinzipien kennen, die die relevante visuelle, auditive, interaktive und narrative Ästhetik eines bestimmten Werkes, Genres, einer Designrichtung oder eines Designers bestimmt, und sie können Trends, Theorien und Konzepte bei der Entwicklung neuer Ideen synthetisieren und jede Idee rasch fortlaufen verbessern, gegebenenfalls ausscheren, immer wieder alle Entwicklungen kritisch überprüfen und wenn notwendig auch rückläufig optimieren um zu einem optimalen Ergebnis zu gelangen.

Auf überfachlicher Ebene haben sie laut Einschätzung der WBH die Fähigkeit entwickelt, intensiv zuzuhören, zu bewerten und kritisch und konstruktiv auf die Ideen anderer zu reagieren, sowie sich die Zeit effektiv einzuteilen, bei der Sache zu bleiben und genaue Zeitschätzungen vorzunehmen. Unabhängig von der Aufgabe verhalten sie sich professionell und zeigen Verantwortung gegenüber dem Team und der gegenseitigen Verpflichtung, die bei kollaborativem Arbeiten unabdingbar sind. Sie sind in der Lage, die Anforderungen der professionellen Animationsentwicklung und die für jede Aufgabe erforderlichen spezifischen Fähigkeiten zu erkennen, um einen erfolgreichen, individuellen Karriereweg zu entwickeln.

Nach Einschätzung der WBH bietet sich den Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs ein breites Spektrum an beruflichen Möglichkeiten, wie ein Einsatz in Grafik-Studios und Multimediaagenturen, Produktionsfirmen und Softwarehersteller, Animations- und VFX-Dienstleister, in der Werbebranche oder für Fernseh- und Filmstudios. Sie sollen aber auch befähigt sein, eine eigene Agentur zu gründen, freiberuflich zu arbeiten und/oder eine forschungsorientierte akademische Laufbahn zu verfolgen.

In vergleichbarem Wortlaut sind diese Ziele auch im Diploma Supplement festgehalten.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Bachelorstudiengang erreicht das Ziel, eine allgemeine wissenschaftliche Befähigung zu vermitteln. Im Bereich der künstlerischen Befähigung ist die Erreichung der Ziele eher kritisch zu sehen, da die fachliche Vermittlung in den ersten zwei Semestern sehr allgemein gehalten ist. Erst in Semester drei und vier werden geballte diverse fachspezifische Animationsinhalte vermittelt.

Die Berufsfelder sind klar definiert. Die Qualifikation und das Curriculum sind schlüssig dargelegt. Aufgrund des späten Einstiegs in Anwendungsfächer der Animation ist für die Studierenden die Phase des Aneignens, Umsetzens und Anwendens der erlernten Fähigkeiten relativ kurz. Ein tiefes Durchdringen der Materie erscheint eher knapp.

Insbesondere im Fernstudium wird von den Studierende eine besondere Fähigkeit zur Selbstorganisation und Kommunikation erwartet und diese durch das Studium verstärkt. Kompetenzen in der Teamarbeit können jedoch voraussichtlich nur sehr bedingt entwickelt werden aufgrund der individuelleren zeitlichen Studienstruktur und ggf. nur temporären Kohortenbildung.

Künstlerische Grundlagen in Zeichnen und Storyboarding stellen eine gute Grundlage zur Erlernung von Animation dar. Aufgrund des fachspezifisches Studiengangstitels wird jedoch eine klarere Spezialisierung schon von Anfang des Studiums an suggeriert. Die Vertiefungsrichtungen Character Creation und Technical Direction/Integration bereiten auf klare Berufsprofile vor. Die Vertiefung Entrepreneurship ist jedoch weniger klar auf eine branchenspezifische Managementrolle ausgelegt.

Die für diesen Studiengang erreichbaren Qualifikationsziele sind zu definieren, gerade vor dem Hintergrund, dass es eine Präsenzvariante mit identischer Studiengangsbezeichnung gibt. In beiden Varianten werden aber unterschiedliche Qualifikationsziele vermittelt durch die sich unterscheidenden Rahmenbedingungen. Diese sich unterscheidenden Qualifikationsziele sind nach außen deutlicher zu kommunizieren.

Die Qualifikation und das Abschlussniveau entsprechen insgesamt dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (Beschluss der KMK vom 16.02.2017).

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.

Animation Design (Präsenzstudium)

Sachstand

Die Qualifikationsziele des Studiengangs sind identisch zum gleichnamigen Fernstudiengang formuliert.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Bachelorstudiengang erreicht das Ziel, eine allgemeine wissenschaftliche Befähigung zu vermitteln. Im Bereich der künstlerischen Befähigung ist die Erreichung der Ziele kritisch zu sehen, da die fachliche Vermittlung in den ersten zwei Semestern sehr allgemein gehalten ist. Erst in Semester drei und vier werden geballte diverse fachspezifische Animationsinhalte vermittelt.

Die Berufsfelder sind klar definiert. Die Qualifikation und das Curriculum sind schlüssig dargelegt. Aufgrund des späten Einstiegs in Anwendungsfächer der Animation, ist für die Studierenden die Phase des Aneignens, Umsetzens und Anwendens der erlernten Fähigkeiten relativ kurz. Ein tiefes Durchdringen der Materie erscheint eher knapp.

Insbesondere im Fernstudium wird von den Studierende eine besondere Fähigkeit zur Selbstorganisation und Kommunikation erwartet und diese durch das Studium verstärkt. Kompetenzen in der Teamarbeit können jedoch voraussichtlich nur sehr bedingt entwickelt werden, aufgrund der individuelleren zeitlichen Studienstruktur und ggf. nur temporären Kohortenbildung.

Künstlerische Grundlagen in Zeichnen und Storyboarding stellen eine gute Grundlage zur Erlernung von Animation dar. Aufgrund des fachspezifisches Studiengangstitels wird jedoch eine klarere Spezialisierung schon von Anfang des Studiums an suggeriert. Die Vertiefungsrichtungen Character Creation und Technical Direction/Integration bereiten auf klare Berufsprofile vor. Die Vertiefung Entrepreneurship ist jedoch weniger klar auf eine branchenspezifische Managementrolle ausgelegt.

Die für diesen Studiengang erreichbaren Qualifikationsziele sind zu definieren, gerade vor dem Hintergrund, dass es eine Fernstudienvariante mit identischer Studiengangsbezeichnung gibt. In beiden Varianten werden aber unterschiedliche Qualifikationsziele vermittelt durch die sich unterscheidenden Rahmenbedingungen. Diese, sich unterscheidenden Qualifikationsziele sind nach außen deutlicher zu kommunizieren.

Die Qualifikation und das Abschlussniveau entsprechen dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (Beschluss der KMK vom 16.02.2017).

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.

Game Design (Fernstudium)

Sachstand

Gemäß § 2 der PO sind die Qualifikationsziele folgendermaßen definiert:

„(1) Der Bachelorstudiengang „Game Design“ hat das Ziel, Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen auf Bachelor-Ebene entsprechend dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse zu vermitteln. (2) Der Bachelorstudiengang hat das Ziel, durch praxisorientierte Lehre eine auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden beruhende Ausbildung zu vermitteln, die zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit als Game Designer/-in befähigt. (3) Durch eine umfassende Ausbildung in den Grundlagenfächern sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, die wesentlichen Zusammenhänge zu erkennen und jene Flexibilität zu erlangen, die benötigt wird, um der rasch fortschreitenden technischen Entwicklung gerecht zu werden.“

Laut Selbstbericht bereitet der Studiengang „Game Design“ (B.A.) die Studierenden darauf vor, den komplexen Herausforderungen der Gestaltung zeitgemäßer, innovativer Spieleentwicklungen mit profundem Fachwissen zu begegnen. Absolventinnen und Absolventen sollen über alle notwendigen

Fähigkeiten verfügen, um Prototypen ihrer Spiele zu erstellen. Dabei arbeiten sie laut Selbstbericht auf Basis selbstentwickelter originärer Spielkonzepte, Narrative, Drehbücher, Storyboards und Konzeptzeichnungen. Am Ende des Programms sollen sie befähigt sein, ausgewählte Projekte bis zur Fertigstellung auszuführen. Bei der Entwicklung der Betaversionen werden die Studierenden u. a. durch Kurse in 2D- und 3D-Software und Modellierung, Rendering-Techniken und grundlegende Computerkenntnisse unterstützt. Die Absolventen und Absolventinnen sollen Kenntnisse in den Bereichen Charakterentwicklung, Handlungsanalyse und Kinematographie für Spiele besitzen und sich der Bedeutung von Raum, Komposition und Lichtsetzung bewusst sein. Auch sollen sie fähig sein, das richtige Werkzeug und Verfahren für die jeweilige Aufgabe auszuwählen, neue technische Entwicklungen zu erkennen und zu antizipieren und sich schnell an die sich verändernde technologische Landschaft anzupassen. Sie kennen die Rolle, die Technologie im kreativen Prozess, in der Zusammenarbeit und in der individuellen Praxis spielt, und haben ein professionelles Maß an technischer Kompetenz im Umgang mit der in der Spieleindustrie üblichen Computerhardware und -software entwickelt. Zudem sollen sie mit verwandten Feldern vertraut (z. B. mobile Anwendungen, interaktive Medien, virtuelle und erweiterte Realität) vertraut sein und die wesentlichen Fähigkeiten erworben haben, die dem Entwurf, der Entwicklung und der Analyse von Spielen zu Grunde liegen.

Nach Angaben im Selbstbericht geht die WBH davon aus, dass Studierende Spiele als kulturell relevante Mittel des künstlerischen Ausdrucks erforschen und sich in der lokalen und globalen Gemeinschaft engagieren und Absolventinnen und Absolventen über alle notwendigen Voraussetzungen verfügen, um sich mit kreativem und kritischem Denken mit aktuellen und aufkommenden Fragen und Problemen in einem gesamtgesellschaftlichen Kontext auseinanderzusetzen, in dem Nachhaltigkeit und soziale Inklusion zu einem unverzichtbaren Imperativ geworden sind.

Weiterhin wird beschrieben, dass Absolventinnen und Absolventen in den Bereichen Systemanalyse, Gestaltung, Entscheidungsfindung und iterativer Fehlerbehebung versiert sind und die zugrundeliegenden Prinzipien kennen, die die relevante visuelle, auditive, interaktive und narrative Ästhetik eines bestimmten Werkes, Genres, einer Designrichtung oder eines Designers bestimmt, und sie können Trends, Theorien und Konzepte bei der Entwicklung neuer Ideen synthetisieren und jede Idee rasch fortlaufen verbessern, gegebenenfalls ausscheren, immer wieder alle Entwicklungen kritisch überprüfen und wenn notwendig auch rückläufig optimieren um zu einem optimalen Ergebnis zu gelangen.

Auf überfachlicher Ebene haben sie laut Einschätzung der WBH die Fähigkeit entwickelt, intensiv zuzuhören, zu bewerten und kritisch und konstruktiv auf die Ideen anderer zu reagieren, sowie sich die Zeit effektiv einzuteilen, bei der Sache zu bleiben und genaue Zeitschätzungen vorzunehmen. Unabhängig von der Aufgabe verhalten sie sich professionell und zeigen Verantwortung gegenüber dem Team und der gegenseitigen Verpflichtung, die bei kollaborativem Arbeiten unabdingbar sind. Sie sind in der Lage, die Anforderungen der professionellen Spieleentwicklung und die für jede

Aufgabe erforderlichen spezifischen Fähigkeiten zu erkennen, um einen erfolgreichen, individuellen Karriereweg zu entwickeln.

Beschäftigungsfelder definiert die WBH beispielsweise in den Bereichen Instructional Design, Programmierung, Web- und App-Entwicklung, Projektmanagement, User Experience (UX)-Design, Illustration und 3D-Modellierung. Der Studiengang soll die Studierenden auf Karrieren in der Video-spiel- und Simulationsindustrie und in weiteren relevanten Bereichen vorbereiten, indem er eine all-gemeine und inhaltspezifische Ausbildung bietet und den Studierenden ermöglicht, ihr Wissen in praktischen Projekten anzuwenden.

In vergleichbarem Wortlaut sind diese Ziele auch im Diploma Supplement festgehalten.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Ziel des Studiengangs ist, dass Studierende „auf eine berufliche Tätigkeit im Game Design vorbe-reitet“ werden. Der Studiengang hat laut Selbstbericht ein „künstlerisches Profil“ und befähigt durch die „Vermittlung künstlerischer, praktischer und technischer Grundlagen“ sowie der „Theorie und Geschichte des Game Designs“ zu „eigenverantwortlicher Berufsfähigkeit“ in einem Umfeld der „rasch fortschreitenden technischen Entwicklung“. Zugleich werden die Anwendungsmöglichkeiten sehr weit gefasst: analoge Brettspiele und digitale Spiele für Unterhaltung, Pädagogik und Lehre.

Das künstlerische Profil wird durch die Verortung des Studiengangs im neuen Fachbereich Design grundsätzlich gewährleistet und über ein entsprechendes Methodenbewusstsein und den hohen Stellenwert von Grundlagenmodulen sichergestellt. Die Ausrichtung auf eine erste berufliche Quali-fikation und der explizite Anwendungsbezug wird mit dem Verweis auf vornehmlich übungsbasierte Unterrichtseinheiten gestützt. Die Berücksichtigung von Theorie und Geschichte des Computer-spiels unterstützt den Anspruch einer akademischen Ausbildung.

Der Studiengang zielt auch auf die Persönlichkeitsentwicklung, insbesondere zum eigenverantwort-lichen und kreativen Handeln. Eigenverantwortung und Selbstständigkeit werden laut Modulhand-buch vorausgesetzt, aber auch methodisch und inhaltlich in den meisten Modulen gefördert. In den Zielen laut Prüfungsordnung kommt dies jedoch kaum zur Geltung, weil dort Eigenverantwortlichkeit und Flexibilität vor allem auf die (technische) Berufsfähigkeit bezogen werden. Gerade für die Ziel-gruppe der bereits Berufstätigen könnte die eigene künstlerische Entwicklung ein Bewerbungsgrund sein.

Die fachlichen Ziele sind sehr umfassend. Im Diploma Supplement und vor allem im Selbstbericht werden die Qualifikationsziele sehr ausführlich beschrieben, wobei dies vor allem im Hinblick auf die Qualifikation zur App-Entwicklung vom Curriculum nur teilweise eingelöst werden kann. Insbeson-dere das Ziel, Spiele für den Einsatz in Pädagogik und Lehre zu entwerfen, müsste auf die Möglich-keiten im Rahmen eines Bachelorstudiums Game Design zum Beispiel auf technische und

gestalterische Aspekte eingeschränkt werden. Während sich der bereits akkreditierte Bachelorstudiengang „Game Development“ (B.Sc.; Fernstudium) der Fakultät für Informatik sehr konkret auf die Programmierung von Games konzentriert, wird der Begriff Game Design in der Selbstdokumentation allgemein auf Konzeption, Gestaltung und technische Umsetzung in Prototypen bezogen. Leider erfolgt keine Zuordnung zu konkreten Arbeitstätigkeiten und Berufen der Games-Branche, was nach Einschätzung des Gremiums wünschenswert wäre.

Die Ziele sowie die einzelnen Module sind laut Modulhandbuch auf den Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse bezogen. Dabei wird das Taxonomiemodell von Anderson et al. (2001) verwendet, das dem ursprünglichen rein wissensbasiertem Modell von Bloom ein Kompetenzlevel der kreativen Gestaltung hinzufügt. Die Anwendung der Lenzieltaxonomie wird in den allgemeinen Bemerkungen am Anfang des Modulhandbuches erklärt und ist in sich stimmig. Die Vorgaben der KMK zum Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse werden, soweit für einen kreativen Studiengang anwendbar, erfüllt.

Die Ziele des Fernstudiengangs sind gleichlautend mit denen des gleichnamigen Präsenzstudiengangs. Das Fernstudium richtet sich nach Aussage der WBH vor allem an Berufstätige, die einen akademischen Titel nachholen wollen. Die Zielgruppe dürfte zugleich sehr motiviert und sehr heterogen sein. Deswegen sind die Ziele dieser Gruppe anzupassen. Dies ist insofern gut möglich, als die Hochschule langjährige Erfahrungen mit dieser Zielgruppe hat und das Fernstudium in der vorliegenden Form geeignete Möglichkeiten bietet. Konsequenz könnten auch eine für diese Zielgruppe angepasste Modulanordnung bzw. im Einzelfall geänderte Modulinhalt sein. Die Qualifikationsziele sind – vor dem Hintergrund des gleichnamigen Präsenzstudiums – so zu definieren, dass eine Unterscheidung der beiden Studienvarianten erkennbar wird. Diese sind nach außen schließlich klarer zu kommunizieren.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.

Game Design (Präsenzstudium)

Sachstand

Die Qualifikationsziele des Studiengangs sind identisch zum gleichnamigen Fernstudiengang formuliert.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Präsenzstudiengang und Fernstudiengang haben identische Ziele, obwohl die Zielgruppen laut Programmverantwortlichen verschieden sind. Erwartet werden im Präsenzstudium laut Programmverantwortlichen eher jüngere Bewerberinnen und Bewerber, die zum Teil direkt von der Schule kommen und voraussichtlich ein weniger selbständiges Lernverhalten mitbringen. Wie beim Fernstudiengang handelt es sich auch beim Präsenzstudiengang um einen künstlerischen Studiengang. Eine Eignungsprüfung, wie bei künstlerischen Studiengängen üblich, ist nicht vorgesehen. Während im Fernstudiengang davon ausgegangen wird, dass einschlägige berufspraktische Erfahrungen in diesem Bereich vorliegen und die Studiengangswahl durch Kenntnis des Berufsumfeldes zielgerichtet erfolgen wird, kann dies für die Bewerbergruppe des Präsenzstudiengangs nicht angenommen werden. Es wird jedoch ein „Einführungs- und Orientierungsprojekt“ bearbeitet, das entsprechende Hilfestellungen geben kann und bei mangelnder Eignung für gestalterische Praxis die Studienwahl im Hinblick auf die künstlerische Begabung thematisieren kann. Darüber hinaus ermöglichen Grundlagenmodule wie Kreativitätsmethoden und Zeichentechniken auch weniger designaffinen Studierenden einen Einstieg in das Studium.

Neben der künstlerisch-kreativen Befähigung vor allem für Bereiche wie World Building, Concept Art und Creature Design sind in dem Studiengang technische Fähigkeiten insbesondere zur Erstellung von 3D-Assets und im Umgang mit Engines notwendig. Beide Bereiche werden in den Zielen nur sehr allgemein berührt. Gerade im technischen Bereich bleibt unklar, welches technische Niveau die zu erstellenden Spiele-Prototypen haben sollen und inwieweit Fähigkeiten zur Erstellung von komplexen 3D-Assets Bestandteil des Studiums sein sollen. Eine präzisere Formulierung der fachlichen Ziele könnte Enttäuschungen vorbeugen bei eventuell überzogenen Erwartungshaltungen von jungen Bewerbern und Bewerberinnen angesichts der aus populären Triple-A-Games gewohnten Qualität.

Das Ziel einer Befähigung zur „eigenverantwortlichen Berufsfähigkeit“ wird durch das anwendungsorientierte Studium mit Übungen zu gestalterischen und technischen Aufgaben und dem Praxismodul („BPP“) sinnvoll unterstützt. Auch im Präsenzstudium wäre eine Ausrichtung an konkreten Berufsfeldern, wie sie z. B. der Branchenverband „game“ beschreibt, sinnvoll und würde eine bessere Orientierung für eine berufsrelevante Spezialisierung zum Studienende ermöglichen.

Wie für den Fernstudiengang gilt für das identische Programm des Präsenzstudiengangs, dass die Vorgaben hinsichtlich des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse berücksichtigt wurden. Für das Ziel, Spiele für Pädagogik und Lehre zu entwickeln, wäre eine Präzisierung im Rahmen des Qualifikationsrahmens notwendig bzw. die Überlegung, ob dies statt einer Vertiefungsrichtung nicht besser ein eigenes Masterstudium wäre, sofern tatsächlich ein didaktische/pädagogisches Verständnis intendiert ist. Das Ziel, auch in der App-Entwicklung tätig zu werden (siehe

Diploma-Supplement), sollte ebenfalls zumindest auf deren Gestaltung eingeschränkt werden, da Programmierkenntnisse im Studiengang kaum vermittelt werden. Die Qualifikationsziele sind – vor dem Hintergrund der gleichnamigen Fernstudienvariante – so zu definieren, dass eine Unterscheidung der beiden Studienvarianten erkennbar wird. Diese sind nach außen schließlich klarer zu kommunizieren.

Die Förderung der Persönlichkeitsentwicklung ist in einem Präsenzstudium besser zu verwirklichen als in einem Fernstudium und angesichts des jüngeren Zielpublikums auch wichtiger. Hier sollten entsprechende Ziele nachformuliert werden, zumal das auch für die Bewerbung des Studiums von Bedeutung ist.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang müssen getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) erreichbare Qualifikationsziele definiert und Studieninteressierten über geeignete Kanäle (bspw. Webseite) kommuniziert werden.

2.2 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)

2.2.1 Curriculum ([§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO](#))

a) Studiengangsübergreifende Aspekte

Das Curriculum der begutachteten Studiengänge wendet sich an Studierende ohne besondere gestalterische Vorbildung und ohne eine besondere Berufserfahrung.

In allen begutachteten Studiengängen wird hinsichtlich der Module zwischen der folgenden Ausrichtung unterschieden: der Integrationsbereich (projektbezogen, kann ggf. im beruflichen Umfeld integriert werden), die Grundlagen und Anwendung Design (theoretische und praktische Grundlagen im Bereich Design), die Grundlagen und Anwendung Wirtschaft (wirtschaftliche, juristische und managementorientiertes Basiswissen für den Berufsalltag im Bereich Design), die Allgemeine Grundlagen und Interkulturelles (Formen der Kooperation, Lern-, Arbeits- und Ideenfindungsprozesse), das Kernstudium und der Vertiefungs- und Wahlpflichtbereich.

Der Studienaufbau ist in allen begutachteten Studiengängen von der gleichen Struktur geprägt. In den ersten zwei Semestern werden in allen Studiengängen vier Module im Bereich Allgemeine Grundlagen und Interkulturelles (Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre, Wissenschaftliches Arbeiten, Kreativmethoden sowie Interkulturelle Kommunikation, je 6 ECTS-Punkte), drei

Module im Bereich Grundlagen und Anwendung Wirtschaft (Recht und Beruf, Agiles Projektmanagement sowie Grundlagen Wirtschaft und Marketing, je 6 ECTS-Punkte) und vier Module im Bereich Grundlagen und Anwendung Design (Zeichentechniken, Designgeschichte und Kulturwissenschaften, Storyboarding und Narration sowie Semiotik und Ästhetik, je 6 ECTS-Punkte) belegt. Im ersten Semester zudem mit dem Modul Einführungs- und Orientierungsprojekt der fachspezifische Integrationsbereich eröffnet, der in allen Studiengängen mit weiteren vier anwendungsorientierten Modulen im vierten bis sechsten Semester (insgesamt 48 ECTS-Punkte, darunter das Abschlussmodul und die Berufspraktische Phase) ergänzt wird. Im dritten und vierten Semester werden in jedem Studiengang sieben fachspezifische Module belegt, die als jeweiliges Kernstudium bezeichnet werden. Mit dem Vertiefungs- und Wahlpflichtbereich (24 ECTS-Punkte, davon ein übergreifend angelegtes Modul in den Bereichen Nachhaltigkeit, Digitale Ethik, Digital Research) können sich die Studierenden im fünften und sechsten Semester individuell fachlich vertiefen.

Die Semester werden als Leistungssemester bezeichnet, da ein Einstieg in den Fernstudiengängen nicht an zeitliche Termine gebunden ist.

Hinsichtlich der Lehr- und Lehrformen basiert das Fernstudium auf schriftlichen Studienmaterialien mit begleitender tutorieller Betreuung und freiwilligen Einsendeaufgaben. Ihr Feedback erhalten die Studierenden u. a. mündlich (Telefon), schriftlich (per E-Mail) oder im mediengestützten audiovisuellen Dialog. Ergänzt wird das Fernstudium durch Veranstaltungen in Präsenzform, Online-Lehrveranstaltungen, Gruppenarbeiten und anderen Blended-Learning-Komponenten.

Das Präsenzstudium basiert hingegen auf Vorlesungen, Seminaren und Veranstaltungen mit Workshop-Charakter im direkten Kontakt mit Professorinnen, Professoren und Dozierenden. Auch hier kommen Blended-Learning-Komponenten zur Anwendung. Die praktischen Elemente des Lehrstoffs werden primär in Form von Übungen vermittelt, die theoretischen Inhalte werden als Vorlesungen bzw. Seminare angeboten.

b) Studiengangsspezifische Bewertung

Animation Design (Fernstudium)

Sachstand

Neben den Studiengangsinhalten, die für alle begutachteten Studiengänge übergreifend beschrieben wurden, weist der Studiengang „Animation Design“ (B.A.) in der Fernstudienvariante im dritten und vierten Fachsemester sieben fachspezifische Module im Kernstudium auf, die ausnahmslos 6 ECTS-Punkte umfassen, dazu zählen „Animation: Cinematic Language“, „Software für Animation Design 1 und 2“, „Projekt Animation Design (technisch)“, „Bewegtbild-Gestaltung“, „Motion Design“ sowie „Projekt Animation Design“.

Darüber hinaus beinhaltet der Studiengang die Vertiefungsrichtungen „Character Creation“, „Technical Direction / Integration“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Wahlpflichtmodulen im fünften und sechsten Semester.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die besondere Befähigung zur künstlerischen Arbeit ist keine Zugangsvoraussetzung. Dies stellt ein gewisses Risiko dar hinsichtlich der Frage, ob die Studierenden den künstlerischen Anforderungen in der Animationspraxis entsprechen können. Das aktuelle Curriculum enthält nur ein künstlerisches Grundlagenfach: Zeichentechnik. Dies ist nicht ausreichend um ggf. gänzliche fehlende künstlerische Eingangsqualifikationen aufzubauen.

Der methodische Aufbau von künstlerisch-praktischem Wissen und dessen Anwendung ist nicht schlüssig dargelegt. In Semester eins und zwei werden außer dem Einführungs- und Orientierungsprojekt keine Animationsfähigkeiten vermittelt. In Semester drei und vier ist die Konzeption des didaktischen Aufbaus zum Erwerb der Fähigkeiten und im Umgang mit diversen Animationstechniken nicht ausreichend klar strukturiert. Dies ist in Bezug auf den Lernerfolg kritisch zu sehen. Fächer wie Recht und Beruf, sowie Projektmanagement, wirken am Anfang des Studiums losgelöst von den fachspezifischen praktischen Fächern. Würde ein Fach wie z. B. Projektmanagement jedoch begleitend zu einem Animationsprojekt gelehrt, könnten die Inhalte von den Studierenden zeitgleich praktisch angewendet und eingeübt werden.

Die Studiengangsbezeichnung stimmt weitestgehend mit den Inhalten überein. Auch der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung sind mit den Inhalten stimmig, insbesondere mit Blick auf die Semester drei bis sechs.

Mit den Projektarbeiten ab dem dritten Semester lassen sich individuelle Themen wählen und ggf. technische Schwerpunkte setzen. Wahlfächer bzw. Vertiefungen werden erst ab dem fünften Semester angeboten.

Die Vergabe von ECTS-Punkten der berufspraktischen Praxisphase ist angemessen. Die Hochschule geht von einer schon bestehenden Anbindung der Studierenden an ein Unternehmen aus. Bezüglich der Information und ggf. Vermittlung von Präsenzstudierenden ohne bestehende Verbindung zu einschlägigen Unternehmen regt das Gremium an, ein entsprechendes Konzept zu erarbeiten.

Insbesondere in der Fernlehre liegt ein übermäßig großer Fokus auf den Studienheften. Dieses Format kann jedoch Bewegtbildinhalte und -praktiken nur begrenzt vermitteln. Lehrvideos können hier ergänzend die fachspezifischen Inhalte in der Animation, der Filmsprache und den Umgang mit Software und praktischen Techniken optimal kommunizieren. Gestalterische Kritiken und (Gruppen-) Feedbackrunden als elementarer Bestandteil eines Animationsstudiums sind noch nicht für das

Fernstudium abgebildet – weder wie sie konzeptionell in einer (auch temporären) Kohorte abgebildet werden können, noch wie sie technisch auf dem PC oder mittels anderer Plattformen im Bewegtbildformat interaktiv durchgeführt werden könnten. Tools wie Shotgrid oder Synsketch könnten hierzu verwendet werden. Das Gremium regt an, die technische Betreuung bei gestalterischen Arbeiten weiter zu konkretisieren. Da in der Fern- und Präsenzvariante unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden, ist ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

In Seminar und Projektarbeit können Studierende eigene Schwerpunkte setzen und werden dadurch in die Lehr- und Lernprozesse ausreichend einbezogen.

Positiv an der Ausgestaltung des Studiengangs bewertete das Gremium, dass verschiedene Animationstechniken eingeführt werden. Dies erlaubt den Studierenden eine Orientierung in einem diversen Feld von Spezialisierungsgebieten und Berufsbildern.

Im Fernstudium können klare Empfehlungen an die Studierenden helfen, wie didaktisch aufbauend die Reihenfolge der fachspezifischen Module anzugehen ist, wenn eine längere Studiendauer geplant ist.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

Animation Design (Präsenzstudium)

Sachstand

Der Präsenzstudiengang ist in Aufbau und Ausrichtung identisch mit dem gleichnamigen Fernstudiengang.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die besondere Befähigung zur künstlerischen Arbeit ist keine Zugangsvoraussetzung. Dies stellt ein gewisses Risiko dar hinsichtlich der Frage, ob die Studierenden den künstlerischen Anforderungen in der Animationspraxis entsprechen können. Das aktuelle Curriculum enthält nur ein künstlerisches Grundlagenfach: Zeichentechnik. Dies ist nicht ausreichend um ggf. gänzliche fehlende künstlerische Eingangsqualifikationen aufzubauen.

Der methodische Aufbau von künstlerisch-praktischem Wissen und dessen Anwendung ist nicht schlüssig dargelegt. In Semester eins und zwei werden außer dem Einführungs- und Orientierungsprojekt keine Animationsfähigkeiten vermittelt. In Semester drei und vier ist die Konzeption des didaktischen Aufbaus zum Erwerb der Fähigkeiten und im Umgang mit diversen Animationstechniken nicht ausreichend klar strukturiert. Dies ist in Bezug auf den Lernerfolg kritisch zu sehen. Fächer wie Recht und Beruf, sowie Projektmanagement, wirken am Anfang des Studiums losgelöst von den fachspezifischen praktischen Fächern. Würde ein Fach wie z. B. Projektmanagement jedoch begleitend zu einem Animationsprojekt gelehrt, könnten die Inhalte von den Studierenden zeitgleich praktisch angewendet und eingeübt werden.

Die Studiengangsbezeichnung stimmt weitestgehend mit den Inhalten überein. Auch der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung sind mit den Inhalten stimmig, insbesondere mit Blick auf die Semester drei bis sechs.

Mit den Projektarbeiten ab dem dritten Semester lassen sich individuelle Themen wählen und ggf. technische Schwerpunkte setzen. Wahlfächer bzw. Vertiefungen werden erst ab dem fünften Semester angeboten.

Die Vergabe von ECTS-Punkten der Praxisphase ist angemessen. Die Hochschule geht von einer schon bestehenden Anbindung der Studierenden an ein Unternehmen aus. Bezüglich der Information und ggf. Vermittlung von Präsenzstudierenden ohne bestehende Verbindung zu Unternehmen regt das Gremium an, ein entsprechendes Konzept zu erarbeiten.

Da in der Fern- und Präsenzvariante unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden, ist ein Konzept vorzulegen, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

In Seminar und Projektarbeit können Studierende eigene Schwerpunkte setzen und werden dadurch in die Lehr- und Lernprozesse ausreichend einbezogen.

Positiv an der Ausgestaltung des Studiengangs bewertete das Gremium, dass verschiedene Animationstechniken eingeführt werden. Dies erlaubt den Studierenden eine Orientierung in einem diversen Feld von Spezialisierungsgebieten und Berufsbildern.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

Game Design (Fernstudium)

Sachstand

Der Fernstudiengang richtet sich laut Programmverantwortlichen vor allem an Berufstätige, die einen akademischen Abschluss nachholen wollen. Inklusive eines Praktikumsmoduls („berufspraktische Phase“ mit 18 ECTS-Punkten Umfang) sind insgesamt 27 Module mit einem Umfang von 180 ECTS-Punkte zu belegen.

Zwei Drittel der Studiums können fachspezifisch im Themenbereich Game Design studiert werden. Ein Drittel des Studienangebots ist für alle Bachelorstudiengänge des Fachbereichs Design identisch.

Neben den Studiengangsinhalten, die für alle begutachteten Studiengänge übergreifend beschrieben wurden, weist dieser Studiengang im dritten und vierten Fachsemester sieben fachspezifische Module im Kernstudium auf, die ausnahmslos 6 ECTS-Punkte umfassen: Spiele: Gestaltung, Game Design Production Tools, Project Game Design (technisch), Game Design Methoden, Spiele: Theorie und Konzepte, Level Design sowie Projekt Game Design (narrativ).

Gamespezifische Themen sollen zudem in Modulen des Integrationsbereichs (Seminar, Projektarbeit, Praktikum, Bachelorarbeit) gewählt werden.

Darüber hinaus beinhaltet der Studiengang die Vertiefungsrichtungen „Serious Games“, „Analoge Spiele“ und „Entrepreneurship“ mit jeweils drei Wahlpflichtmodulen im fünften und sechsten Semester.

Laut Selbstbericht handelt es sich um einen künstlerischen Studiengang. Eine Eignungsprüfung, wie bei künstlerischen Studiengängen üblich, ist jedoch nicht vorgesehen. In der Prüfungsordnung werden als Ziele Berufsorientierung und Ausbildung für ein sich technisch schnell wandelndes Umfeld genannt.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Studiengang setzt im Rahmen der Allgemeinen Bestimmungen für Hochschulzugang nach Hessischem Hochschulgesetz abgesehen von den Studiengebühren auf einen niederschweligen Zugang ohne Eignungsprüfung. Der ausführliche Grundlagenbereich enthält wissenschaftliche, gestalterische und wirtschaftliche Module, die eine sinnvolle Basis für das Kernstudium bilden. Vor allem das Modul „Einführungs- und Orientierungsprojekt“ kann einen ersten Einstieg in das Studium auch für weniger designaffine Studierende erleichtern und Defizite angesichts einer heterogenen Studierendenschaft ausgleichen. Module mit methodischen und theoretischen Inhalten unterstreichen den akademischen Anspruch des Ausbildungsangebots. Das Modul „Semiotik und Ästhetik“ sticht hier besonders hervor, allerdings böte ein anwendungsorientiertes Modul, wie „Medienethik“, angesichts der Studiengangsziele mehr Anknüpfungspunkte an die eigenen Projekte.

Das Curriculum bildet für Studierende eine hilfreiche Orientierung für den Studienverlauf. Tatsächliche Studienverläufe können jedoch stark abweichen, weil Studienleistungen aus anderen Kontexten angerechnet werden können und Module größtenteils unabhängig von der Zuordnung zu einem Semester studiert werden können. Eine Ausnahme vom individuellen Beginn eines Moduls regelt die Prüfungsordnung lediglich für die Bachelorarbeit, für die mindestens 160 ECTS-Punkte notwendig sind. Wenige weitere Ausnahmen sind im Modulhandbuch genannt, u. a. für das Modul „Seminar“ und das Modul „Projekt Entrepreneurship“. Dadurch den fast durchgängigen Wegfall von Teilnahmevoraussetzungen oder Zwischenprüfungen wird eine sehr hohe Individualisierung des Studienverlaufs ermöglicht. Dies wird laut Gespräch mit den Studierenden gern genutzt, da gerade bei berufstätigen Studierenden unterschiedliche Vorkenntnisse bestehen und damit der Schwierigkeitsgrad bzw. das Lernpensum für Module individuell sehr verschieden ist.

Unabhängig von der individuellen Veränderung der Modulanordnung ist für den Fernstudiengang die Konzentration der Grundlagenfächer in den ersten Semestern sinnvoll, da nun systematisch gestalterische und methodische Grundlagen erlernt werden können, um im Beruf erlernte kreative Praktiken auszubauen oder zu relativieren. Mit den Kernfächern kann dann aufbauend auf akademischen Niveau eine eigenständige Projektarbeit stattfinden.

Die Struktur des Studiengangs ermöglicht, einen Großteil der Module übergreifend für alle Designstudiengänge gemeinsam zu unterrichten. Lediglich das Kernstudium (7 Module mit einem Umfang von 42 ECTS-Punkten) und zwei Vertiefungsrichtungen (jeweils 3 Module mit einem Umfang von 18

ECTS-Punkten) sind gamespezifisch, wobei zusätzlich im Integrationsbereich der beiden letzten Semester spezifische Themen bearbeitet werden sollen.

Um die Ziele besonders im Hinblick auf technische Kompetenzen zu erreichen, wäre es wünschenswert, dass die Kernmodule überarbeitet und den unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen innerhalb des Game Design angepasst werden. Die Titel der Kernmodule und die Inhalte korrespondieren nicht besonders gut bzw. die Inhalte wirken angesichts der Titel etwas willkürlich und scheinen sich häufig zu überschneiden. Die Inhalte wirken daher teilweise etwas ungeordnet und ungewichtet. Der Umfang der Inhalte ist für die meisten Kernmodule zu umfangreich, d. h. wichtige Inhalte können dann nur oberflächlich behandelt werden. Im Modul „Design Production Tools“ werden beispielsweise Engines, 2D-Animationsprogramme und 3D Programme sowie Projektmanagementtools vorgestellt. Allein aber die professionelle Erstellung von 3D-Assets und deren Animation sowie Einbindung in eine Game-Engine bräuchte den Umfang eines eigenen Moduls, ein anderes wäre das Erlernen von Blockout, Shading, Beleuchtung und Interaktionssteuerung in einer Engine. Es wird angeregt, den geringen Anteil technisch orientierter Module angesichts der Bedeutung vor allem von 3D-Assets noch einmal zu überdenken. Auch wenn die Programmierung von Spielen das Thema eines anderen Studiengangs ist, kann dies für die Prototypenerstellung nicht gänzlich ausgeklammert werden. Ein Einblick in Scripting oder visuelles Coding ist für die Zusammenarbeit innerhalb professioneller Entwicklerteams notwendig. Bisher gibt es auch keine gemeinsamen Module mit dem bereits existierenden Studiengang Game Development der Fakultät für Informatik. Auch der auditiven Komponente sollte durch ein eigenes Modul mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden. Insgesamt sollten die sieben Kernstudienmodule stärker auf dezidierte Herausforderungen des Gamedesigns fokussiert werden. Im Integrationsbereich wird der Unterscheid zwischen den Modulen „Seminar“ und „Projektarbeit“ nicht deutlich.

Der Studiengang verfügt über drei Vertiefungsrichtungen mit je drei Modulen. Zwei der Spezialisierungen sind direkt auf den Studiengang bezogen (Serious Game und analoge Spiele), die Spezialisierung Entrepreneurship wird studiengangsübergreifend angeboten. Die Vertiefungsrichtungen sind sehr ambitioniert und haben eher den Charakter von Masterstudiengängen. Die hohen Anforderungen z. B. im Modul „Lern- und Spiel-Pädagogik“ sprengen in ihrem Anspruch die Möglichkeiten dieses Bachelorstudiums und sind nicht mit einem Umfang von 6 ECTS-Punkten angemessen zu unterrichten. Hier sollte der inhaltliche Umfang reduziert und an das Bachelorniveau angepasst werden. Die Vertiefungsrichtung „Analoge Spiele“ ist einerseits eine interessante Ausbildungsrichtung, allerdings angesichts der vorausgehenden Kernmodule eher eine Neuorientierung. In Gamedesign-Studiengängen werden Board-Games häufig zur Veranschaulichung grundlegender Spielmechaniken zu Anfang des Studiums untersucht. Sinnvoll wäre insgesamt, die Kernmodule so zu gestalten, dass sie die Vertiefungsrichtungen deutlicher vorbereiten oder umgekehrt die Vertiefungsrichtungen

thematisch näher an den Inhalten der Kernmodule auszurichten, um z. B. entweder in Richtung 2D oder 3D zu vertiefen.

Die Modulstruktur ist für den Fernstudiengang sinnvoll entsprechend den Zielen einer berufsorientierten Ausbildung in einem technisch anspruchsvollen Umfeld strukturiert. Es wird eine sehr hohe Individualisierung des Studiums ermöglicht. Angesichts der Herausforderung, dass Studierende sehr unterschiedliche Eingangsvoraussetzungen mitbringen und das Studienthema Game Design künstlerisch als auch technisch sehr anspruchsvoll ist, wäre eine Schärfung der Modulbeschreibungen zu empfehlen. Diese könnten sich noch stärker an unterschiedlichen Eingangsvoraussetzungen (z. B. durch ein Modul künstlerisch-experimentelles Gestalten) und den beruflichen Einsatzfeldern orientieren und Bereiche wie Concept Art, 3D-Assets, Sounddesign, Character/Creature Design etc. orientieren.

Eine Herausforderung ist die Ausbildung an komplexen technischen Tools (3D-Programme, Engines) im Fernunterricht, zumal Studierende dann möglicherweise mit unterschiedlichen Programmversionen und Betriebssystemen arbeiten, so dass Probleme sowohl auf inhaltlicher als auch technischer Ebene auftreten können. Die üblichen Studienhefte stoßen hier an ihre Grenzen und Videotutorials sind inzwischen üblich. Eine Konkretisierung von Lehrformen zur Vermittlung technischer Grundlagen für Workflows wie Game Ready 3D-Assets oder Erstellung von First Playable Prototyps mit Gameengines sollte daher erfolgen.

Unklar bleibt zudem, wie in dem Studiengang angesichts der individuellen Studienzeiten die für Gameprojekte typische Gruppenarbeit organisiert werden kann. Auch wenn dafür die passenden Online-Tools vorhanden sind, fehlt ein nachvollziehbares Konzept der temporären Teambildung, wie dies von den Programmverantwortlichen im Gespräch als Möglichkeit bereits angedeutet wurde. Anders als in den wissensbasierten Fernstudiengängen sind im Fachbereich Design angesichts anderer und vor allem teambasierter Arbeitsmethoden neue Formen de Fernunterrichts zu etablieren, die auch neue Formate der gemeinsamen Arbeit von Unterrichtenden und Studierenden abseits der üblichen Repertorien vorsehen. Das Studium Game Design ist gut geeignet, mit solchen Lernformen auch experimentell und inhaltlich reflektierend zu arbeiten. Das Bewusstsein und die Bereitschaft dafür war bei den Programmverantwortlichen im Gespräch vorhanden.

Sehr positiv ist, dass der Studiengang seinem künstlerischen Anspruch gemäß sehr praxisgerecht nicht nur auf Wissensvermittlung basiert und auf ständiges Prototyping in iterativen Prozessen setzt und damit ein hohes professionelles Methodenbewusstsein für kreatives und selbstorganisiertes Arbeiten ermöglicht.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

Game Design (Präsenzstudium)

Sachstand

Der Präsenzstudiengang ist in Aufbau und Ausrichtung identisch mit dem gleichnamigen Fernstudiengang.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Präsenzstudiengang unterscheidet sich durch die angesprochene Zielgruppe und begegnet damit anderen Anforderungen, Erwartungen und Motivationen. Diese Unterschiede wurden im Gespräch mit den Programmverantwortlichen ausführlich diskutiert und die entsprechenden Überlegungen sollten in der Struktur fixiert werden, um den Studiengang entsprechend evaluieren und verbessern zu können. Bewerberinnen und Bewerber mit dem Wunsch, nach der Schulzeit ihr Hobby Gaming zum Beruf zu machen, werden möglicherweise sofort gamespezifische Themen belegen wollen, ohne den Umweg über allgemeine Grundlagenfächer gehen zu wollen und aus ihrer Sicht hingehalten zu werden. Die klassische Struktur, zuerst eine solide Basis an Grundwissen zu legen, könnte dazu führen, dass die Ausgangsmotivation für den Studiengang nachlässt oder entsprechende Inhalte über YouTube und andere Medien in unsystematischer Weise angeeignet werden und sich Sichtweisen verfestigen, die in den Kernmodulen anders unterrichtet werden. Theoretisch gibt es keine Barriere, die Kernmodule individuell an den Anfang des Präsenzstudiums zu stellen, aber es würde die Möglichkeiten einer Präsenzlehre überfordern, alle Module gleichzeitig anzubieten. Empfehlenswert wäre es daher, Kernmodule und Grundlagenmodule parallel zu unterrichten, um die Erkenntnisse aus den Grundlagenmodulen in gamespezifischen Kontexten umsetzen zu können. Auch für das Präsenzstudium ist der vorliegende Mix aus kulturellen, gestalterischen und wirtschaftsorientierten und fachspezifischen Modulen mit einer hohen Methodenbewusstsein für kreatives Arbeiten sehr zweckmäßig. Für die Kernmodule gilt auch hier, dass diese fokussiert und mit Hinblick auf typische Aufgaben innerhalb von Spielentwicklungen inhaltlich geordnet werden sollten. Die Praxisphase mit dem Modul „BPP“ hat für die Zielgruppe des Präsenzstudium voraussichtlich einen höheren Stellenwert als für bereits Berufstätige, die sich ihre Praxiserfahrung eventuell

anrechnen lassen können. Für Schulabgängerinnen und Schulabgänger ist dieses Modul eine besondere Herausforderung, die vorbereitende Hilfestellungen und eine stärkere Begleitung erfordern. Zugleich kann dieses Modul als erster Einblick in die Branche ein bedeutender Schritt für die künftige Berufsfähigkeit sein. Um die Betreuung sicherzustellen, wäre eine Umwidmung des Moduls „Projektarbeit“ in eine Begleitseminar bedenkenswert.

Mit den Vertiefungsrichtungen sollten die Studierenden dieses Studiengangs nicht überfordert werden. Die Module dieser Kategorie sollten hinsichtlich einer logischen Fortführung des Kernstudiums statt einer Profilierung am Rand des Themenbereichs überdacht werden.

Möglicherweise wird der Präsenzstudiengang nicht zu 100% in Präsenz erfolgen, wenn die langjährigen Erfahrungen aus dem Fernstudium der Hochschule auch hier genutzt werden sollen. Falls dies der Fall ist, sollte der Mix aus Fernstudienelementen, Onlinepräsenz und ortsgebundenem Unterricht in den Modulbeschreibungen konkretisiert werden, um das Studium aus studentischer Perspektive besser planen zu können und flexibel auf eigene Bedürfnisse anpassen zu können, auch würden damit falsche Erwartungshaltungen vermieden. Insbesondere sollte ein Konzept für Teamarbeit an Gameprojekten erarbeitet werden, dass branchentypisches Arbeiten und jahrgangsübergreifenden Wissenstransfer fördert. Die Erfahrungen der WBH und die Vorerfahrungen der Dozentinnen und Dozenten aus eigener Präsenzlehre bieten viel Potential, um die Stärken von Fern- und Präsenzlehre zu verbinden und individualisiertes Lernen mit aktuellen kollaborativen Tools zu verbinden. Daher wird nahegelegt, von Erwartungen der Zielgruppen auszugehen und unter Berücksichtigung vorhandener Ressourcen und Synergieeffekte Fernstudium und Präsenzstudium mit je eigenen Modulanordnungen und Lehrmethoden darzustellen. Dies ist für das Thema Gaming mit seiner innovativen und interdisziplinären Vielfalt an Methoden („Game Design Thinking“) und der teambasierten Arbeitskultur besonders naheliegend und kann auch ein Vorbild für die Weiterentwicklung anderer Studiengänge sein.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Für jeden Studiengang muss getrennt nach Studienvariante (Fern-/Präsenzstudium) jeweils ein Konzept vorgelegt werden, wie die Curricula auf die Bedürfnisse der unterschiedlich angesprochenen Zielgruppen angepasst werden können. Gerade für die Lehre in diesen Programmen sollten mehr und weitere Lehrformen und Kanäle verwendet werden, die eine gestalterische Feedbackkultur (separiert nach Fern-/Präsenzstudium) und die kollaborative Zusammenarbeit in Gruppen unterstützen, damit nicht nur die Studienhefte als Lehrgrundlage vorhanden sind.

2.2.2 Mobilität ([§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO](#))

Studiengangübergreifende Aspekte

Die Dokumentation und Bewertung des Kriteriums erfolgt studiengangübergreifend, weil die Hochschule gemeinsame Rahmenbedingungen zur Förderung studentischer Mobilität festgelegt hat, die in den einzelnen Studiengängen umgesetzt werden und einheitliche Mobilitätsfenster in allen begutachteten Studiengängen festgelegt sind.

Sachstand

Ziel der WBH ist nach eigenen Angaben, den Studierenden die Möglichkeit zu bieten, Freiräume zu nutzen. Deshalb ist die Studienstruktur und das Curriculum in den Studiengängen des Fachbereichs Design (i. Gr.) so angelegt, dass die Studierenden mit ihrem Wissen beim Studium an einer anderen Hochschule – z. B. im Ausland – direkt und problemlos den fachlichen Anschluss finden. Das Konzept des Fachbereichs orientiert sich nach Angaben der WBH strukturell und curricular an Standards etablierter Hochschulen für Design im In- und Ausland.

Grundsätzlich ist für die Studierenden ein Aufenthalt an einer anderen Hochschule im In- und Ausland sowohl im Fern- als auch im Präsenzstudium möglich. Da die Erfahrung der WBH bisher auf dem Fernstudium basiert, das überwiegend von berufstätigen wahrgenommen wird, deren Interesse an längerfristigen Auslandsaufenthalten insgesamt als gering beschrieben wird, ist ein Studierendenaustausch zum Zeitpunkt der Begutachtung noch nicht vorgesehen. Es sollen jedoch nach Angaben der WBH verschiedene Modelle und Möglichkeiten erarbeitet werden, um den Studierenden eine mobile Studienphase ohne Zeitverlust zu ermöglichen. Insbesondere im Zuge der Etablierung des Präsenzstudiums plant die WBH, die akademischen Verbindungen auszubauen, damit die Studierenden leichter geeignete Angebote von Hochschulen im Ausland wahrnehmen können. Für den Auf- und Ausbau des internationalen Netzwerks sollen zunächst Kontakte in Regionen aufgenommen werden, die ausgeprägte Traditionen im Design bzw. der Designausbildung hervorgebracht haben. Solche Verbindungen sind – teils informell – bereits existent, analog dazu werden auch Kontakte zu Unternehmen ausgebaut, über die die Studierenden der WBH auch Praktika im Ausland absolvieren können.

Des Weiteren führt die WBH mit der California State University Sacramento (CSUS) seit 2007 in der Regel einmal im Jahr ein dreiwöchiges Kompaktstudienprogramm in Sacramento durch. Dieses Kompaktstudienprogramm wird seit vielen Jahren von den Studierenden im Fernstudium der WBH wahrgenommen, wobei das sehr kompakte Format, das besonders zu den Bedürfnissen der überwiegend nebenberuflich Studierenden im Fernstudium passt, ein wichtiger Erfolgsfaktor ist.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die WBH unterstützt die Mobilität der Studierenden durch organisatorische Abläufe, die auch auf studentische Mobilität ausgerichtet sind. Beispielsweise erhalten Studierende Studienhefte zum

Selbststudium – vor allem in den Fernstudiengängen, diese sind aber auch für die Präsenzstudiengänge vorgesehen. Diese sind Grundlagen für ihre Prüfungen und können weltweit versendet werden. Auch die Prüfungen können nach vorheriger Absprache mit der Hochschule bei den Fernvarianten im Ausland abgelegt werden, beispielsweise in einem deutschen Konsulat. Einige der befragten Studierenden (aus anderen Bereichen, weil der Fachbereich sich gerade in der Aufbauphase befindet) gaben an, diese Möglichkeit genutzt zu haben oder es gerade nutzen und lobten den reibungsfreien Ablauf. Somit ist an der WBH in diesem Bereich Erfahrung vorhanden, die sich sicher in diese Programme dbzgl. tragen lässt.

Weiterhin bietet die WBH einen dreiwöchigen Aufenthalt in Kalifornien an. In allen Studiengängen gibt es einzelne englischsprachige Veranstaltungen.

Die Anerkennung der im Ausland erbrachten studentischen Leistungen erfolgt gemäß der Lissabon-Konvention. Die nichthochschulischen Leistungen können bis zur Hälfte des Studiumumfangs bei Gleichwertigkeit angerechnet werden. Praktische Probleme bei der Durchführung des Anerkennungsverfahrens konnte das Gremium nicht feststellen.

Zusammenfassend ist der Aspekt der Mobilität als angemessen zu bewerten.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.2.3 Personelle Ausstattung ([§ 12 Abs. 2 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, jedoch unterteilt in Fern- und Präsenzlehre, weil das Lehrpersonal nicht einzelnen Studiengängen, sondern den Fachgebieten/ auf Fakultäts Ebene zugeordnet wird und die Personalauswahl- und -qualifizierung fachbereichsweit einheitlich geregelt ist, der Lehrbedarf in Präsenz- bzw. bzw. Fernstudium jedoch anderen Voraussetzungen unterliegt.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Laut Selbstbericht überwacht der Dekan zusammen mit den Modulverantwortlichen der Studiengänge den Lehrbetrieb und übernimmt den Hauptanteil der Selbstverwaltung. Gemeinsam mit den Modulverantwortlichen wird die administrative und technische Organisation, die unmittelbar der Hochschulleitung zugeordnet ist, unterstützt. Laut Modulhandbuch verantworten/lehren die gleichen Personen jeweils im Präsenz- und Fernstudiengang. Gleiches gilt für die jeweilige Studiengangsleitung. Die Studiengangsleitung für die begutachteten Studiengänge wird jeweils durch eine externe Lehrperson mit Modulverantwortung übernommen. Die weitere Modulverantwortung wird durch weitere Lehrbeauftragte und durch bereits vorhandene Professuren anderer Fachbereiche der

Hochschule übernommen. Die weitere Aufwuchsplanung im Fern- und Präsenzstudium orientiert sich an der Entwicklung der Anzahl an Studierenden.

Aus den Gesprächen ging hervor, dass die Hochschule und damit auch die Hochschulleitung die Lehre in jedem Fall sicherstellen wird, je nach dem Bedarf, den die Programme erfordern werden. Dieser Bedarf richtet sich an die Anzahl der künftigen Studierenden.

Die Qualifikation des eingesetzten Lehrpersonals unterliegt der Berufungsordnung der WBH. Die WBH ist kontinuierlich bestrebt, die Qualität der Lehre und Betreuung der Studierenden zu verbessern. Zudem soll der Kontakt zu den Lehrenden gepflegt werden. Um diese Ziele umzusetzen, bietet die Hochschule eine neue, aus fünf Modulen bestehende Qualifizierungsreihe an. Damit alle Lehrenden räumlich flexibel daran teilnehmen können, wird diese in Form von 90-minütigen Webinaren durchgeführt.

Fernlehre

Die erforderliche lehrwirksame Personalkapazität eines Studiengangs im Fernstudium der WBH unterscheidet sich von den Anforderungen eines Präsenzstudiums. Die Durchführung der Lehre im Fernstudium unterteilt sich in folgende Aufgabenbereiche: Autoren und Autorinnen erstellen das Lehrmaterial. Tutoren und Tutorinnen sind für die fachliche Betreuung der Studierenden zuständig. Dozenten und Dozentinnen führen Präsenzveranstaltungen durch. Prüfer und Prüferinnen halten die Prüfungen ab.

Die Lehrkapazität zur Durchführung der Fernstudiengänge wird bestimmt durch die Durchführung der Lehre im Fernstudium mit dem Einsatz von Studienmaterialien. Sie umfasst hochschulweit und fachbereichsübergreifend gegenwärtig ca. 300 Stellen in nebenberuflicher Tätigkeit und zwanzig fest angestellte Professorinnen/Professoren sowie zehn wissenschaftliche Mitarbeiterinnen/Mitarbeiter. Diese Kapazität kann dynamisch an die jeweiligen Erfordernisse angepasst werden.

Präsenzlehre

Auch im Präsenzstudium unterteilt sich die Lehre in die folgenden Aufgabenbereiche: Autoren/Autorinnen erstellen das Lehrmaterial. Dozentinnen und Dozenten führen Präsenzveranstaltungen durch, nehmen Prüfungen ab und sind für die fachliche Betreuung der Studierenden zuständig.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Studiengänge Animation Design

Nach den Gesprächen legte die Hochschule ein Konzept vor, das sicherstellt, dass die Lehre mehrheitlich von hauptamtlich Lehrenden, die in ausreichendem Maße vorhanden sein werden, durchgeführt werden wird.

Die Auswahl der Lehrenden basiert auf den landesspezifischen Rechtsgrundlagen und ist somit als gut zu bewerten.

Von Seiten der Programmverantwortlichen wurde geschildert, dass es eine Vielzahl an Weiterbildungsmöglichkeiten für Mitarbeiterinnen/Mitarbeiter und somit auch Dozentinnen/Dozenten an der WBH angeboten werden. Diese Angebote werden rege wahrgenommen.

Besonders lobend zu erwähnen ist die berufspraktische Erfahrung der designierten Professorin, was von Seiten des Gremium sehr begrüßt wird.

Studiengänge Game Design

Nach den Gesprächen legte die Hochschule ein Konzept vor, das sicherstellt, dass die Lehre mehrheitlich von hauptamtlich Lehrenden, die in ausreichendem Maße vorhanden sein werden, durchgeführt werden wird.

Die Auswahl der Lehrenden basiert auf den landesspezifischen Rechtsgrundlagen und ist somit als gut zu bewerten.

Von Seiten der Programmverantwortlichen wurde geschildert, dass es eine Vielzahl an Weiterbildungsmöglichkeiten für Mitarbeiterinnen/Mitarbeiter und somit auch Dozentinnen/Dozenten an der WBH angeboten werden. Diese Angebote werden rege wahrgenommen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.2.4 Ressourcenausstattung ([§ 12 Abs. 3 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil die Ressourcenausstattung der Hochschule und des Fachbereichs (insbesondere Raum- und Sachausstattung, einschließlich IT-Infrastruktur, Lehr- und Lernmittel) studienübergreifend vorhanden ist.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Administratives und technisches Personal ist nicht auf die Fachbereiche aufgeteilt: Hierzu gehören der „Studien- und Prüfungsservice“ sowie die „Studienkoordination“, durch die – in weiten Teilen über die Studiengänge hinweg einheitliche – Betreuungs-, Koordinations- und Unterstützungsleistungen erbracht werden.

Der Präsenzcampus soll soweit möglich Synergien mit dem Standort Darmstadt nutzen. Daher werden die Bereiche Vertrieb, Finanzen, Marketing (teilweise), IT (teilweise), Prüfungsamt von den

existierenden Abteilungen in Darmstadt mitbetreut. Am Campus Frankfurt befinden sich Campus-Management, Studierenden-Sekretariat, Marketing (lokale Frankfurter Aktivitäten betreffend).

Ausstattung mit Lehrmaterialien/Lernplattform:

Die Studierenden erhalten Lehr- und Lernmaterial in Form von Studienheften (im Fernstudium: in gedruckter Form, als PDF sowie zunehmend auch als ePub und im HTML-Format) und Vorlesungsunterlagen (im Präsenzstudium) sowie ergänzende Materialien wie z. B. digitale Lernkarten oder -videos. Zusätzlich stehen den Studierenden in jedem Studienfach Tutorinnen und Tutoren als Expertinnen und Experten zur Seite. Weitere multimedial unterstützte Lehrangebote bietet die WBH in Form von Webinaren – virtuelle, synchrone Veranstaltungen – z. B. Repetitorien, Kompaktkurse usw. Realisiert werden diese mithilfe der Konferenzsoftware Adobe Connect und Zoom. Dies ermöglicht Wissensvermittlung und -vertiefung durch die Präsentation von Inhalten sowie deren Diskussion. Die Studierenden benötigen für solche Webinare lediglich einen Internetzugang via Browser und gegebenenfalls ein Headset.

Die Studierenden in der Fern- und der Präsenzlehre erhalten ab Studienbeginn einen Tablet-Rechner (iPad inkl. Pencil), ausgestattet mit den gängigen Anwendungsprogrammen. Rechner und Software gehen dabei zur eigenverantwortlichen Nutzung als Leasinggeräte und kostenfrei den Studierenden zur Verfügung gestellt. Damit soll sichergestellt werden, dass sie auf einem Niveau lernen und arbeiten können, das den jeweils aktuellen Standards in der Arbeitswelt entspricht. Zum Einsatz kommen Geräte und Software, die üblicherweise auch in den Designbranchen verwendet wird. Die eingesetzten Software-basierten Lehr- und Lernmethoden werden im Modulhandbuch Modul-spezifisch aufgeführt.

Die zentrale Kommunikationsplattform – vor allem im Fernstudium – ist der Online-Campus der Hochschule, der die Möglichkeit bietet, viele Vorgänge in responsivem Design Browser- oder App-basiert zu erledigen. Dies eröffnet verschiedene Wege der Information und des Online-Lernens. Dazu wird u. a. das Konzept der asynchronen Kommunikation eingesetzt, in der nach Fächern getrennt eine zeitversetzte, gemeinsame Diskussion zwischen den Studierenden und Lehrenden stattfindet. Zusätzlich können die Studierenden dort individuell per E-Mail oder Chat miteinander kommunizieren, Studien- und Prüfungsleistungen einreichen sowie Studienplan und -fortschritt samt Notenspiegel einsehen oder Bescheinigungen beantragen bzw. herunterladen. Damit wird das individuelle mediengestützte Lernen gefördert. Der Online Campus unterstützt ferner Gruppenprozesse in fachspezifischen Foren, sowie das Organisieren und die Durchführung von z. B. Stammtischen.

Eine Anbindung zu Literaturdatenbanken erhalten die Studierenden ebenfalls über den Online-Campus. Speziell für den Fachbereich Design (i. Gr.) ist vorgesehen die Online-Bibliothek zu erweitern. Soweit möglich, werden die in den Literaturangaben der Modulbeschreibungen aufgelisteten Werke in den Bestand dieser Bibliothek übernommen. Außerdem werden diese Werke den Studierenden

ab Oktober 2022 in der Präsenzbibliothek des Campus Frankfurt am Main als Referenzbestand zur Verfügung stehen. Die Online-Bibliothek und der Präsenzbestand werden semesterweise regelmäßig ergänzt und erweitert.

Räumliche Ausstattung Fernstudium:

Für die Durchführung von Präsenzveranstaltungen stehen 13 Räume mit Beamer und Leinwand sowie teilweise auch mit PC-Ausstattung am Hochschulstandort Darmstadt zur Verfügung.

Räumliche Ausstattung Präsenzstudium:

Für die Präsenzlehre hat die Hochschule eine ca. 800 Quadratmeter große Fläche in Frankfurt am Main angemietet, dort stehen neben acht Seminarräumen, die mittels mobiler Wände zusammengeführt werden können, auch Flächen zum Experimentieren und freien Arbeiten bereit.

Durch die Überschneidungen in den Grundlagen-Modulen können die Studierenden bis Ende des zweiten Semesters in der Präsenzlehre prinzipiell gemeinsam unterrichtet werden. Ab dem Beginn des Kernstudiums im dritten Semester bedarf es separater Räume für die einzelnen Studiengänge im Präsenzstudium. Darüber hinaus wird der Campus in Frankfurt am Main mit einem Games/VR-Labor (einschließlich Workstations) und einer Werkstatt ausgestattet sein.

Entsprechend des bisherigen Konzepts der WBH wird für Labore und Werkstätten weiterhin mit externen Kooperationspartnern zusammengearbeitet. Für den Fachbereich Design nimmt hier das Lab³ in Darmstadt, welches im gleichen Gebäude angesiedelt ist wie das Fernstudienzentrum, eine wesentliche Rolle ein. Die WBH ist seit 2019 institutionelles Mitglied beim Lab³ und hat auf dieser Grundlage Zugang zu deren Laboren (z. B. Konstruktionslabor, Kreativlabor), die u. a. über eine relevante technische Ausstattung für die Grundlagenausbildung verfügen. Das Lab³ wird sowohl im Fernstudium als auch im Präsenzstudium in Form von Blockveranstaltungen genutzt. Die Ausstattung des Lab³ ermöglicht auch virtuelle Workshops und die Fernsteuerung von Geräten (z. B. 3D-Druck). Ergänzend zu dem bisherigen Letter of Intent soll bis zum Studiengangsbeginn noch eine Konkretisierung der Zusammenarbeit in Form eines Kooperationsvertrages erfolgen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Sowohl Game- als auch Animation Design stellen teilweise hohe bis sehr hohe Anforderungen an Computerhardware und wichtige Entwicklungsumgebungen wie zum Beispiel die Game-Engines Unity und Unreal oder auch Grafikprogramme, wie die Adobe Creative Suite, ZBrush und dgl. sind nur für Desktop PCs (Windows, Mac, teilweise Linux) verfügbar. Das angestrebte Modell einer Konzentration auf iPads mit Pencils als persönliche und hauptsächliche Arbeitsgeräte entbehrt zwar für die künstlerischen und organisatorischen Anteile der Ausbildung nicht eines gewissen Charmes und weist in eine interessante und möglicherweise auch zukunftsfähige Richtung. Für die beispielhaft genannten Anwendungen der Games-Entwicklung sind diese Geräte jedoch aktuell wenig geeignet.

Ebenso ist die Hoffnung, dass diese Ausstattung den jeweils aktuellen Standards in der Arbeitswelt entspricht, nicht realistisch.

Für das Fernstudium sollten Empfehlungen ausgegeben werden, wie zumindest die meisten Anteile des Studiums auf optionaler / eigener Hardware umgesetzt werden können. Ggf. kann für besonders anspruchsvolle Projektanteile dann auf Labore verwiesen werden, die allerdings aktuell auch nicht ausreichend ausgestattet scheinen, um intensivere Gruppenarbeitsphasen vor Ort zu ermöglichen.

Eine große Chance besteht in einer Verzahnung mit den Informatikangeboten der Hochschule und einer gelebten gemeinsamen Projektkultur. Gute Games-Design-Ausbildung lebt vom Zusammenspiel von Künstlerinnen/Künstlern und Designerinnen/Designern sowie Entwicklerinnen/Entwicklern. Wenn die WBH hier einen Austausch und gemeinsame Projekte ermöglicht, hat sie einen wesentlichen Vorteil zu lediglich künstlerisch orientierten Angeboten in diesem Segment.

Die große Herausforderung zeigt sich jedoch hier – und auch schon nur in den Game-Design-Angeboten selbst – in der Frage, wie die sehr verschiedenen Studierendendemografien, -modi und -geschwindigkeiten von Fern- und Präsenzangeboten in Projekt- und Teamarbeit zusammenfinden können. Hier schien durch, dass die Fern- und die Präsenzangebote wahrscheinlich individualisierter konzipiert werden sollten. Dabei ist ein Konzept vorzulegen, wie in allen Präsenz-Studienanteilen ausreichend Hardware und Arbeitsräume für alle Studierenden zur Verfügung gestellt werden können.

Lehr- und Lernmaterialien in Form von Studienheften erscheinen in der besonders schnelllebigen Gameswelt, in der Quellen fast ausschließlich englischsprachig sind und überwiegend aus YouTube-Tutorials oder -Vorträgen, Websites oder interaktiven Tutorials bestehen, an den Gepflogenheiten der Branche vorbei konzipiert.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Das Gremium schlägt folgende Auflage vor:

- Es ist ein Konzept vorzulegen, wie in allen Präsenz-Studienanteilen ausreichend Hardware und Arbeitsräume für alle Studierenden zur Verfügung gestellt werden können.

Das Gremium gibt folgende Empfehlung:

- Es sollte intern eruiert werden, mit welcher Ausstattung die Studierenden der beiden Programme am besten zielgerichtet ausgestattet werden können, orientiert an Qualifikationszielen des jeweiligen Programms (separiert nach Fern-/Präsenzstudium).

2.2.5 Prüfungssystem ([§ 12 Abs. 4 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil die Prüfungen und Prüfungsarten hochschulweit in der Rahmen(Studien)-Prüfungsordnung festgelegt sind und die Prüfungsorganisation und der Prüfungszeitraum für alle Studiengänge einheitlich sind.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Die §§ 12 – 17 der Allgemeinen Bestimmungen legen mögliche Prüfungsformen fest. Diese können studienbegleitend durchgeführt werden und umfassen die folgenden Prüfungsformen:

- Klausur im Umfang von 90–120 Minuten
- mündliche Prüfung im Umfang von ca. 30 Minuten
- Hausarbeit, die auch als virtuelles Labor absolviert werden kann („B-Prüfung“)
- Projektarbeit inkl. mündlicher Prüfung zum Abschluss
- Berufspraktische Phase inkl. Abschlussbericht
- Studienleistung (unbenotete Prüfungsleistung, z. B. das Einführungsprojekt)
- Abschlussarbeit (Thesis) inkl. Kolloquium

In beiden begutachteten Studiengängen mit jeweils Präsenz und Fernvariante werden überwiegend Klausuren und B-Prüfungen, aber auch einige Projektarbeiten eingesetzt. Die Prüfungsformen des Präsenzstudiengangs sind identisch zu denen des jeweils gleichnamigen Fernstudiengangs. Schriftliche Prüfungen werden der Prüferin bzw. dem Prüfer über das Prüfungsamt zur Korrektur zugeleitet. Sie bzw. er benotet die Aufgaben und schickt die Resultate an das Prüfungsamt zurück. Im Prüfungsamt werden die Noten in das Verwaltungssystem (DEMSY) eingepflegt und die Studierenden im Online-Campus über ihre Prüfungsergebnisse benachrichtigt.

Die Bachelorarbeit besteht aus einer praktischen Tätigkeit (I-F) mit schriftlicher Dokumentation sowie einer mündlichen Abschlussprüfung (Kolloquium), welches zu 10% in die Bewertung einfließt. Für Abschlussarbeiten stehen Betreuerinnen und Betreuer (hochschulextern und -intern) zur Verfügung, die im Online-Campus kontaktiert werden können. Die bzw. der Studierende schlägt in der Regel ein Thema vor, das on-the-job mit Unterstützung eines ausgewählten Betreuers/einer ausgewählten Betreuerin oder – soweit möglich – einer ausgewählten Person innerhalb des Unternehmens bearbeitet werden kann. Die Betreuung der WBH überprüft u. a. den wissenschaftlichen Anspruch und den geplanten Umfang der Abschlussarbeit. Danach kann das Thema über den Prüfungsausschuss freigegeben werden. Nach fristgerechter Abgabe der Abschlussarbeit beim Prüfungsamt wird diese von der Betreuerin/dem Betreuer (Erstgutachter) und einem Zweitgutachter/einer Zweitgutachterin benotet, die von der Hochschule bestimmt werden.

Fernstudium:

Entsprechend der Tatsache, dass es an der Hochschule in der Fernlehre keinen Semesterzyklus gibt, existieren für das Fernstudium auch keine festen Prüfungszeiträume. Klausuren werden i.d.R. sieben Mal pro Jahr angeboten. Die Termine hierfür werden spätestens im Oktober für das Folgejahr veröffentlicht, sodass den Studierenden eine langfristige Prüfungsplanung und -anmeldung möglich ist.

Präsenzstudium:

Die Prüfungen können zusammen mit den Fernstudierenden an einem der 26 Prüfungsstandorte der WBH zu verschiedenen Zeitpunkten abgelegt werden. Die Prüfungsorte können frei gewählt werden, die Regelungen sind identisch mit den Regelungen im Fernstudium.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Studiengänge Animation Design

Die Prüfungen für die fachspezifischen angewandten Fächer sind zumeist als Projektarbeiten oder B-Prüfungen eingeplant. Dies entspricht der Form der zu erlernenden Kompetenzen und den Modulhalten. Ergänzend werden andere Prüfungsformen passend zu den Inhalten eingesetzt.

Die Prüfungen sind modulbezogen und kompetenzorientiert. Die Prüfungsleistungen werden in der Prüfungsordnung und den Modulhandbüchern gelistet.

Von Seiten der WBH wurde dargestellt, wie sich die Prüfungsformen in andern Bereichen der WBH verändern und an neue Rahmenbedingungen anpassen werden, diese Praxis wird nach Erkenntnis des Gremiums in diesen Programmen Anwendung finden und ist als gut zu bewerten.

Studiengänge Game Design

Die zu erbringenden Prüfungsleistungen sind in der Prüfungsordnung sowie im Modulhandbuch aufgelistet. Die Prüfungsformen sind für einen künstlerische orientierten Studiengang generell angemessen. Leider gehen weder aus Prüfungsordnung noch Modulhandbuch der Umfang und die Qualitätsanforderungen für Prüfungen hervor; es wäre wünschenswert diesen Punkt zu ergänzen, was angeregt wird. Auch wäre es insbesondere wünschenswert, wenn der erwartete Umfang der Arbeiten angegeben wird, vor allem für die üblichen Prüfungsformen Hausarbeit und Projektarbeit. Dies wäre sowohl für die Studierenden wichtig, um den Aufwand planen zu können als auch für die Dozierenden zur Aufgabenstellung und Bewertung. Erfahrungsgemäß werden im Design gerne sehr offene Themenstellungen gegeben, die einerseits den notwendigen weiten Spielraum für eine eigenständige Bearbeitung lassen, aber andererseits die Tendenz zu ausufernden Bearbeitungszeiten haben. Während im Fernstudium für bereits Berufstätige die Motivation sein könnte, effektiv Leistungspunkte zur Erlangung des akademischen Grades zu erlangen, ist für jüngere Studierende vor

allem ein für Bewerbungen relevantes Portfolio wichtig, so dass der Prüfungscharakter in den Hintergrund tritt und die Präsentation auf einer einschlägigen Plattform Ziel sein könnte. Im Modulhandbuch werden in der Regel für Prüfungsvorbereitung und Prüfung bei 6 ECTS-Punkten insgesamt 5% von 180 Stunden für Prüfungsvorbereitung und Prüfung veranschlagt, unabhängig von konkreten Modulinhalten bzw. der Art der Prüfung. Um vorzeigbare und portfoliorelevante Ergebnisse zu erzielen, sollte der Aufwand erhöht werden und anders als in wissensbasierten Studiengängen die Prüfung als benoteter studienbegleitender Leistungsnachweis oder Portfolioprüfung definiert werden, was von Seiten des Gremiums angeregt wird.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.2.6 Studierbarkeit ([§ 12 Abs. 5 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil das Informations- und Beratungsangebot von der Fakultät/ vom Fachbereich einheitlich gehandhabt wird und die studentische Arbeitszeit in den Lehrveranstaltungsevaluationen regelmäßig und systematisch von der Hochschule überprüft wird.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Zur Betreuung der Studierenden stehen ein Studiensekretariat vor Ort in Frankfurt am Main und zusätzlich der Studienservice in Darmstadt telefonisch und digital zur Verfügung. Für die akademische Betreuung in Frankfurt am Main halten die Lehrenden Präsenzsprechstunden ab.

Zu Studienbeginn erhalten die Studierenden ein Studienheft (fachlicher Studienbegleiter), das eine Übersicht über die fachlichen Inhalte gibt. Ein zweites Studienheft (organisatorischer Studienbegleiter) stellt allgemeine Informationen zum Studienablauf dar und ist somit eine Planungs- und Lenkhilfe. Eine auf die Anforderungen des Studiums und die Bedürfnisse der Studierenden abgestimmte Einführungsveranstaltung rundet das Betreuungskonzept der WBH zum Studienbeginn ab.

Neben diesen allgemeinen Informationsmöglichkeiten erfolgen individuelle Beratungen zum Studium auch per Telefon, E-Mail, Post oder durch persönlichen Besuch bzw. Sprechstunde mit einem Professor/einer Professorin oder einer lehrbeauftragten Person.

Fragen zur Organisation des Studiums werden vom Serviceteam der WBH bearbeitet. Aufgrund der Berufstätigkeit der meisten Studierenden (gerade im Fernstudium) steht das Serviceteam von montags bis donnerstags von 8:00 bis 20:00 Uhr, freitags von 8:00 bis 19:00 Uhr und samstags von 9:00 bis 15:00 Uhr für Fragen zur Verfügung. Auf Wunsch werden Beratungs- und Betreuungsleistungen auch außerhalb dieser Zeiten und an Wochenenden durchgeführt.

Fragen zu den Studieninhalten und Studienmaterialien werden primär von den Lehrenden beantwortet. Durch ein flexibles System ohne feste Sprechzeiten soll jede fachliche Anfrage möglichst innerhalb von 48 Stunden über den Online-Campus oder auch per Telefon beantwortet werden. Damit entstehen für die Studierenden keine langen Wartezeiten. Die Tutorinnen/Tutoren sind für die Studierenden auch in den Abendstunden und an Wochenenden erreichbar.

Erfahrungsgemäß bündeln sich die Fragen der Studierenden in den verschiedenen Studienabschnitten: zu Studienbeginn, beim Wechsel vom Grund- in das Kernstudium und im Umfeld der Abschlussarbeit. Daher werden den Studierenden in diesen jeweiligen Studienabschnitten besondere Beratungsleistungen angeboten, beispielsweise werden im Fernstudium spezifische Online-Infoveranstaltungen durchgeführt.

In einigen Regionen haben die Studierenden auch Stammtische gebildet, die zu fast allen Fragen rund um das Studium an der WBH und zu einem Erfahrungsaustausch genutzt werden.

Neben diesen für die Studierbarkeit förderlichen Gegebenheiten sind als Grundvoraussetzung für die Studierbarkeit eines Studiengangs die Inhalte der einzelnen Module aufeinander abgestimmt. Fachliche Voraussetzungen für Module in höheren Semestern werden in Modulen in niedrigeren Semestern gelehrt. In der Modulbeschreibung sind die Ziele und die Arbeitsbelastung (Workload) für jedes Modul so angegeben, wie sie von den Modulverantwortlichen festgelegt wurden.

Der Fachbereich Design ist bestrebt, dass jedes Modul eines Studiengangs mindestens sechs ECTS-Punkte aufweist und mit Prüfungsleistungen abschließt, die aufeinander abgestimmt sind, sich sinnvoll ergänzen sollen und die Studierbarkeit gewährleisten sollen.

Zur Durchführung von Befragungen nutzt die WBH die bewährte Software EvaSys. Deren Ergebnisse zum Arbeitsaufwand spiegeln das subjektive Empfinden der Studierenden wider. Das speziell für die WBH entwickelte Kunden- und Notenerfassungssystem „DEMSY“ (Distance Education Management SYstem) erlaubt die Auswertung objektiver statistischer Daten zum Studienfortschritt. Hiermit werden auf Modul- bzw. Seminarebene die planmäßig vorgesehenen und die tatsächlichen Prüfungszeitpunkte verglichen.

Aus den subjektiven Angaben werden in Verbindung mit den statistisch erfassten Daten Rückschlüsse auf die Studierbarkeit der Module und Studiengänge gezogen. Zeigen die Evaluationsergebnisse Handlungsbedarf auf, werden korrektive Maßnahmen durchgeführt. In der Vergangenheit führte dies bereits zur Verlagerung von Prüfungszeitpunkten, zur Anpassung der Anzahl von Prüfungen, zur Überarbeitung von einzelnen Modulen und den zugehörigen Studienmaterialien sowie zur Unterweisung bzw. Schulung von Lehrenden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Aus den Gesprächen mit der WBH geht hervor, dass für die Präsenzstudiengänge Präsenzveranstaltungen und Selbstlernphasen sich abwechseln, dies aber bei Bedarf angepasst werden kann. Das Modell scheint zwar zunächst ungewöhnlich, kann aber durchaus sinnvoll sein. Die Koordination von Lehrveranstaltungen und die Nutzung von Räumlichkeiten und Laboren vor Ort in Frankfurt am Main (wie auch für das Fernstudium in Darmstadt) wird nach Angaben der WBH in den Gesprächen über das zentrale Verwaltungssystem gesteuert, sodass Überschneidungen ausgeschlossen werden sollen.

Gerade zu Studienbeginn und dem Wechsel zwischen Grund- und Kernstudium sowie während und kurz vor der Abschlussarbeit ist der Informationsbedarf der Studierenden hoch. Das Angebot des etablierten Studierendenservice der WBH als zentrale Anlaufstelle, der ggf. Fragen an weitere Stellen weiterleiten kann, wird als sinnvoll wahrgenommen, was von Seiten der Studierenden anderer Programme bekräftigt wurde.

Am Studienstandort Frankfurt am Main wird nach Verständnis des Gremiums zunächst eine Ansprechperson für alle Präsenzangebote für organisatorische und koordinatorische Fragen zur Verfügung gestellt. Das erscheint aufgrund vorerst geringer Studierendenzahlen als ausreichend.

Die Arbeits- und Prüfungsbelastung wird – basierend auf den Aussagen und Erfahrungen aus anderen Programmen und den Prüfungsordnungen – als gut studierbar eingeschätzt und entspricht vergleichbaren Programmen.

Von Seiten der befragten Studierenden anderer Studiengänge kam der Wunsch auf, dass der Webaufttritt der WBH als mobile App noch verbessert werden könnte. Damit könnte man endgerätunabhängig noch besser zeit- und ortsungebunden studierenden. Das Angebot der WBH bzgl. der Online-Angebote wurde aber von Seiten der Studierenden überaus gelobt.

Insgesamt kommt das Gremium daher zu dem Schluss, dass die implementierten und geplanten Betreuungsangebote und Strukturen die Studierbarkeit der begutachteten Studiengänge sowohl für das Präsenzstudienmodell als auch für das Fernstudienmodell grundsätzlich gewährleisten.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gremium gibt folgende Empfehlung:

- Der Webaufttritt sollte weiter verbessert werden und Apps und Videos auf mobilen Endgeräten und iPads besser veranschaulicht werden.

2.2.7 Besonderer Profilanspruch ([§ 12 Abs. 6 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil Umgang und Mechanismen für den besonderen Profilanspruch Fernstudium für alle begutachteten Studiengänge einheitlich sind.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Im Fernstudium erfolgt eine individuelle Beratung über den Online-Campus und telefonisch, auch über die üblichen Geschäftszeiten hinaus.

Bei den Überlegungen zur Studierbarkeit im Fernstudium berücksichtigt die WBH, dass Studierende, die das Fernstudium neben dem Beruf absolvieren, Anteile des Studiums auch während der Berufstätigkeit durchgeführt werden können. Für die Studiengänge im Fachbereich Design können die Berufspraktische Phase, ggf. die Projektarbeit und die Abschlussarbeit im Unternehmen durchgeführt werden.

Des Weiteren wurde in den bisher realisierten Fernstudiengängen die Erfahrung gemacht, dass die Studierenden, die in der Regel über eine fachliche Vorbildung und eine einschlägige Berufstätigkeit verfügen, weniger als 30 Stunden pro ECTS-Punkt benötigen. Gemeint sind hier Fertigkeiten und Know-how, die zu einem beschleunigten Studium führen, aber nicht als Vorleistung anrechenbar sind. Die Erfahrungswerte zeigen, dass durch diese Beschleunigungsfaktoren der benötigte Workload deutlich reduziert werden kann.

Das Studium ist auch über die Regelstudienzeit hinaus rechtlich gesichert, wenn Studierende z. B. berufsbedingt weniger Zeit für die wöchentliche Lernarbeit zur Verfügung haben. Den Fernstudierenden wird vertraglich garantiert, dass sie die Regelstudienzeit um bis zu 50 % kostenfrei überschreiten können. Auch darüber hinaus kann das Studium fortgeführt werden. Diese Möglichkeit wird von den Studierenden sehr individuell genutzt, sodass eine Unterscheidung zwischen Vollzeitstudierenden und Teilzeitstudierenden aus diesem Grund innerhalb der WBH nicht erfolgt.

Die Fernstudierenden der WBH studieren überwiegend nebenberuflich. Insofern gibt es keine klassischen Absolventenverbleibstudien. Allerdings führt die Hochschule regelmäßig übergreifende Befragungen von Studierenden und Absolventinnen/Absolventen durch. Durch die Befragungen sind diese beiden Gruppen aktiv in die Qualitätsentwicklung der Hochschule eingebunden. Aufgrund der positiven Erfahrungen soll dies aus heutiger Sicht auch mittelfristig der vorrangige Weg zur Einbindung der Studierenden sowie der Absolventen/Absolventinnen in die Qualitätsentwicklung der Hochschule bleiben. Des Weiteren haben die Studierenden die Möglichkeit, die Entwicklung der Hochschule in Gremien (Senat, Fachbereichsrat, Qualitätsausschuss, Prüfungsausschuss, etc.) mitzugestalten. Alle diese Aktivitäten zur Identifizierung des Studienerfolges und Sicherstellung der Qualität werden auch im Präsenzstudium Anwendung finden.

Des Weiteren ist ein Fernstudium geeignet, Menschen den Zugang zum Studium zu ermöglichen, die Kinder allein erziehen oder kranke Angehörige pflegen müssen, und für die daher ein Präsenzstudium nicht infrage kommt. Im Präsenzstudium wird die Möglichkeit geboten, auch Leistungen des Fernstudiums in Anspruch zu nehmen, so dass etwaige Nachteile ausgeglichen werden können (z. B. Immobilität).

Menschen mit einer Behinderung oder chronisch kranke Menschen, für die ein Präsenzstudium kaum oder nur mit erheblichen Schwierigkeiten möglich ist, profitieren von der Methodik des Fernstudiums, da sie einen Großteil des Studiums zuhause erledigen können.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die WBH verfügt über langjährige Erfahrung im Fernstudium und hat ein überzeugendes Konzept zur Begleitung und Betreuung der Studierenden entwickelt, das nach Ansicht des Gremiums auch dem Fachbereich Design zugutekommen wird. Es macht gerade das besondere Alleinstellungsmerkmal der WBH aus, auch neben dem Beruf absolvierbare Fernstudiengänge im technischen Bereich erfolgreich anbieten zu können. Auch wenn es kein explizites Teilzeitmodell angeboten wird, kann durch die kostenlose Verlängerung der Regelstudienzeit eine individuelle zeitliche Ausgestaltung des Studiums sicherstellen. Auf die Situation und die Bedarfe der überwiegend berufstätigen Studierenden wird sehr flexibel eingegangen, der Online-Campus und die Ausstattung der Studierenden u. a. mit iPads sind für das Fernstudium sehr gut geeignet, wenn auch für die beiden Programme nicht absolut umfänglich, was oben schon erwähnt wurde. Die vorgelegten Lernbriefe sowie das dahinterstehende Konzept ihrer Entwicklung und Evaluierung sind insgesamt überzeugend.

Mit der Gründung des Fachbereichs Design möchte die WBH jedoch fachlich und konzeptionell neue Wege beschreiten. Lobend ist dabei hervorzuheben, dass Designstudiengänge im Fernstudium eine Neuerung darstellen, die auch Menschen, die kein Präsenzstudium antreten können, eine gestalterische Qualifizierung ermöglichen. Wenig überzeugend ist es hingegen, Fernstudium und Präsenzstudium trotz der unterschiedlichen Zielgruppen didaktisch gleich anzulegen (bspw. sollen Studienhefte für das Fernstudium auch im Präsenzstudium eingesetzt werden; vgl. Kapitel Curriculum). Im Fernstudium wird mit diesen Studienheften nicht nur Wissen weitergegeben und es werden Methoden vergegenwärtigt, sondern mit ihnen werden Lernschritte definiert und ihre Abfolge strukturiert. Im Präsenzstudium dagegen entstehen nach Erfahrung des Gremiums durch den regelmäßigen direkten Kontakt zwischen Studierenden und Lehrenden ganz andere Dynamiken, sodass sich die daraus entstehenden Lehr- und Lernmethoden vom eigenständigen Lernen im Fernstudium deutlich unterscheiden. Besonders die unterschiedlichen Zielgruppen müssten jedoch nach Ansicht des Gremiums Folgen für die didaktische Aufbereitung des Lernstoffes haben. So macht es nach Ansicht des Gremiums einen signifikanten Unterschied, ob Berufstätige oder Abiturientinnen/Abiturienten ein Studienprogramm belegen, worauf die oben genannte Auflage resultierte für beide Varianten

jeweils ein unterschiedliches Konzept vorzulegen. Das Gremium kommt daher zu dem Schluss, dass differenzierte, den Zielgruppen und Studienprofilen angepasste didaktische Konzepte erarbeitet werden müssen, insbesondere hinsichtlich der gestalterischen Ausrichtung der Fernstudiengänge. Dabei sollte auch der Einsatz medialer Lehrformate konkretisiert werden. Als grundlegend problematisch wird angesehen, dass in beiden Fachrichtungen jeweils nicht zwischen Präsenzstudium und Fernstudium unterschieden wird. Diese Vermischung von Präsenz- und Fernstudium auf verschiedenen Ebenen verursacht, wie es bereits in den vorhergehenden Kriterien ausgeführt wurde, eine ganze Reihe von Schwierigkeiten.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.3 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO): Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ([§ 13 Abs. 1 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil die Mechanismen/Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen des Studiengangskonzeptes sowie regelmäßigen Kontrolle und Nachjustierung der Fachinhalte und Fachmethoden durch den Fachbereich einheitlich erfolgen.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Um zu gewährleisten, dass die fachlichen Inhalte des Studiengangs auf dem aktuellen Stand der Wissenschaft sind, wurden und werden bei der Entwicklung und Weiterentwicklung bestimmte Planungsgrundsätze eingehalten.

Die Inhalte werden von Vertreterinnen/Vertretern aus Wissenschaft (Hochschulprofessoren und -professorinnen) sowie Industrie und Wirtschaft mitgeprägt. Aus diesem Kreis werden die Modulverantwortlichen, die die Durchführung des Studiums betreuen, gewonnen. Fachleute unterstützen die Modulverantwortlichen bei der Vermittlung aller fachlichen Schlüsselqualifikationen der Studiengänge. Diese Experten und Expertinnen sind bei curricularen Fragen, als Autoren und Autorinnen beim Erstellen von Studienmaterial für die Fernlehre, als Dozenten und Dozentinnen in der Präsenzlehre oder auch als fachkundige Berater und Beraterinnen sowie Betreuerinnen und Betreuer der Studierenden tätig.

Eine besondere Stärke sieht die WBH im Prinzip in der Zusammenarbeit von Vertretungen aller beteiligten Studienbereiche bei der Entwicklung neuer und der Weiterentwicklung bestehender Studiengänge. Die intensive und kontinuierliche Zusammenarbeit der verschiedenen Disziplinen verhindert den Fokus auf einzelne Interessen und fördert das Verständnis für die Belange der jeweils

anderen Disziplinen. Das Ergebnis ist die gemeinsame Arbeit an der Entwicklung wissenschaftlich fundierter und marktrelevanter Studiengänge.

Um sicherzustellen, dass existierende Standards zum Hochschulstudium eingehalten werden, wurde nach Angaben der WBH eine Marktrecherche von derzeit angebotenen Design-Studiengängen im deutschsprachigen Raum die fachlich-inhaltliche Grundlage für die Ausrichtung der Studiengänge durchgeführt. Damit existierende Standards zum Hochschulstudium eingehalten werden, werden bestehende Empfehlungen von relevanten Institutionen und Verbänden wie beispielsweise dem Verband Deutscher Industrie Designer (VDID) bei der Entwicklung und Weiterentwicklung der Inhalte berücksichtigt.

In die Entwicklung neuer Module und (Weiter-) Entwicklung der Studiengänge fließt ebenfalls die Expertise des Hochschulrats der WBH ein. Dieses Gremium ist eine gemäß dem HHG geschaffene Einrichtung und hat die Aufgabe, „die Hochschule bei ihrer Entwicklung zu begleiten, die in der Berufswelt an die Hochschule bestehenden Erwartungen zu artikulieren und die Nutzung wissenschaftlicher Erkenntnisse und künstlerischer Leistungen zu fördern“.

Für die Weiterentwicklung der Studiengänge ist perspektivisch auch eine Anbindung des Fachbereichs Design an das 2021 gegründete Wilhelm-Büchner-Institut für Angewandte Forschung und Gestaltung (IFG) geplant. Im IFG sollen zukünftig die Forschungsaktivitäten der WBH gebündelt werden. In diesem Zuge ist das IFG in das Forschungskonzept der WBH eingebettet.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die fachlich-inhaltliche Gestaltung der Studiengänge wirkt adäquat und zeitgemäß, wenn auch bisweilen etwas eklektisch und v. a. in den Vertiefungen nicht ideal aufeinander abgestimmt. Die Literatur ist beeindruckend, wenngleich eine solche Sachbuchtiefe wahrscheinlich eher für ein Design-Studies-Studienangebot geeignet wäre und im Rahmen eines Bachelor-Angebots etwas (über-)ambitioniert erscheint. Wahrscheinlich wären hier auch noch mehr englischsprachige, webbasierte Quellen und Vorträge empfehlenswert und für die geplante Fachbereichsbibliothek auch der Aufbau einer auf den Studiengang abgestimmten Spielebibliothek bzw. Ludografie.

Insgesamt wirken die Angebote für Animation und Games Design noch etwas (zu) stark an die anderen Design-Angebote angelehnt bzw. diesen entlehnt. Im Studienkonzept wäre noch mehr Eigenständigkeit und Verständnis für die inhaltlichen, logistischen, technologischen und dramaturgischen Besonderheiten dieser Bereiche wünschenswert. Beispielhaft wird der Verband Deutscher Industrie Designer (VDID) als relevant genannt, während für Games eher der www.game.de, die www.igda.org empfehlenswert wären und eine Vernetzung mit diesen Instanzen geraten wird.

Eine große Chance – und gleichzeitig noch erhebliche Herausforderung – ist ein Studiengangslayout, das die Lebendigkeit und Interdisziplinarität künstlerischer Projekt allgemein und game-

designerischer Projekte im Speziellen als Fernstudienangebot fasst und erlebbar macht. Aktuell ist aus den Unterlagen noch nicht ablesbar, wie genau dies umgesetzt werden soll, aber falls es gelingt, ist hier potentiell ein bedeutendes Alleinstellungsmerkmal gegeben.

Weiterhin, wie bereits oben erwähnt: Eine weitere große Chance besteht in einer Verzahnung mit den Informatikangeboten der WBH und einer gemeinsamen Projektkultur. Gute Games-Design-Ausbildung lebt vom Zusammenspiel von Künstlerinnen/Künstler mit Designerinnen/Designern sowie Entwicklerinnen/Entwicklern.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.4 Studienerfolg ([§ 14 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangsübergreifend, weil das Qualitätsmanagement der Studiengänge, mit der Einleitung von Maßnahmen aus den Ergebnissen sowie mit der Überprüfung des Erfolgs auf Hochschulebene erfolgt und Monitoring-Maßnahmen wie bspw. Lehrveranstaltungsevaluationen, Workload-Erhebungen oder Absolventenbefragungen, statistische Auswertungen des Studien- und Prüfungsverlaufs sowie Studierenden- / Absolventenstatistiken durch die Hochschule einheitlich eingesetzt werden.

Studiengangsübergreifende Aspekte

Sachstand

Das Qualitätsmanagementkonzept der Hochschule findet Ausdruck in der vom Senat am 24.04.2020 beschlossenen Ordnung zur Qualitätssicherung. Ausgangspunkt für die Gestaltung ist das Leitbild der WBH. Dieses bildet den Orientierungsrahmen für die Handlungen und Verhaltensweisen aller Lehrenden, Mitarbeiter/Mitarbeiterinnen sowie Studierenden.

Um die Umsetzung der Qualitätsziele hochschulweit sicherzustellen, obliegt die Zuständigkeit für die Qualitätssicherung und -entwicklung in Studium, Lehre, Forschung und Weiterbildung einem Präsidiumsmitglied, das zugleich Professorin oder Professor der Hochschule ist. Zur regelmäßigen Überprüfung und Verbesserung der Wirksamkeit der Qualitätsbewertungsverfahren und -instrumente hat die Hochschule ebenfalls einen Qualitätsausschuss eingesetzt.

Die Qualität der Lehre wird in Konzeption, Inhalten, Durchführung und Prüfungen durch die Lehrenden mit Modulverantwortung gesichert. Grundlegende Maßnahmen der Qualitätssicherung und -entwicklung der Hochschule betreffen das Studienmaterial und die Lehrenden, welche in unmittelbarem Kontakt mit den Studierenden stehen und daher maßgeblich die Erreichung der Ziele des Qualitätsmanagementsystems hinsichtlich Lehre und Studium sowie Weiterbildung und Organisationsentwicklung beeinflussen.

Zur Erreichung der Ziele des Qualitätssicherungssystems insbesondere hinsichtlich Lehre und Studium stehen den Lehrenden diverse Leitfäden zur Verfügung, bspw. für Autoren/Autorinnen im Fernstudium, Tutoren/Tutorinnen und Dozenten/Dozentinnen. Der Autorenleitfaden sowie Checklisten sorgen für die Einhaltung grundsätzlicher Gestaltungsvorgaben und dienen den Autorinnen/Autoren von Studienmaterialien zur Orientierung im Hinblick auf die pädagogisch-didaktischen Prinzipien der WBH. Für die Betreuung und Beratung der Tutoren/Tutoren und Dozenten/Dozenten setzt die WBH ebenfalls einen eigenen Leitfaden ein. Alle Leitfäden ergänzen die persönliche Einführung und Anleitung durch die Modulverantwortlichen.

Zur Überprüfung der Zielerreichung, auch in Hinblick auf Forschung sowie Weiterbildung und Organisationsentwicklung dienen interne und externe Verfahren. Zu den externen Verfahren zählen bspw. die staatliche Genehmigung der Hochschule und jährliche Berichte an das HMWK, die jährliche Auditierung nach ISO 9001:2015 und Akkreditierungen. Zu den internen Verfahren zählen insbesondere regelmäßige Befragungen der Studierenden in verschiedenen Studienabschnitten. Zu diesem Zweck beschloss das Präsidium der WBH im Jahr 2007 eine Evaluationsordnung, die 2014 in die umfassendere Ordnung zur Qualitätssicherung überführt wurde. Evaluationen zu einzelnen Lehrveranstaltungen bzw. Studienheften wie auch zu den Lehrenden werden als Online-Befragungen durchgeführt. Die Hochschule erhält damit ein komplexeres Bild vonseiten der Studierenden und kann darauf aufbauend Veränderungen abstimmen. Ergebnisse werden im Fachbereich besprochen und entsprechende Maßnahmen besprochen. Auch im Online-Campus wird den Studierenden die Möglichkeit für Feedback gegeben. Dies geschieht zentral über einen speziell dafür eingerichteten Mail-Kontakt, der es ermöglicht, Vorschläge zu kommunizieren oder Beschwerden anzubringen.

Zur internen Qualitätssicherung gehört darüber hinaus die regelmäßige Kommunikation von Daten und Informationen, die die Qualität der Lehre betreffen. Regelmäßige Treffen der Lehrenden mit Modulverantwortung zum allgemeinen Informationsaustausch über den Studienbetrieb, zur Weiterentwicklung von Modulen und Studiengängen sowie zur Diskussion von Maßnahmen zur Qualitätsverbesserung. Lehrbeauftragte ohne Modulverantwortung, die als Dozentinnen/Dozenten oder Tutorinnen/Tutoren an der Hochschule tätig sind, werden an nach Bedarf stattfindenden Fachtreffen an der Weiterentwicklung von einzelnen oder mehreren Modulen beteiligt.

Die Absolventen und Absolventinnen haben nach Abschluss des Studiums weiterhin Zugang zum Online-Campus und können sich so über das Geschehen an der Hochschule informieren und Kontakte mit neuen und ehemaligen Studierenden pflegen. Außerdem behalten sie die Möglichkeit, über den Bereich Qualitätsmanagement oder über den Zugang zu den jeweiligen Fachbereichen Kontakt zu den Verantwortlichen der Hochschule und der jeweiligen Studiengänge aufzunehmen und als Alumni weiterhin Einfluss auf die zukünftige Entwicklung der Hochschule zu nehmen. Weiterhin

wurde 2019 ein Alumni-Portal etabliert, in dem sich die Absolventen/Absolventen austauschen können.

Die Steuerungsverfahren zur Umsetzung von Evaluationsergebnissen und zur Qualitätsentwicklung sind in der Ordnung zur Qualitätssicherung festgelegt. Von zentraler Bedeutung hierfür ist der jährliche Qualitätsbericht des Präsidiums: Er umfasst eine Darstellung der Ergebnisse der Qualitätsbewertungsverfahren und wird dem Senat zur Stellungnahme zugeleitet. Berücksichtigt werden darin u. a. die Berichte der Studiengangverantwortlichen, die auf den Ergebnissen der oben vorgestellten Verfahren aufbauen und wesentliche Informations- und Steuerungsinstrumente für die Dekanate sowie die modulverantwortlichen Lehrkräfte der Fachbereiche darstellen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Qualitätssicherungssystem sowie die Monitoringprozesse, auch in der Diskussion beispielhaft erkennbar an den Befragungen der Studierenden, wirken sehr ausgefeilt und beeindrucken durch sehr hohe Rücklaufquoten.

Die Regelkreise zur Bearbeitung von Befragungsergebnissen scheinen ausgereift, normenkonform, angemessen und funktional.

Die Ansprechbarkeit sowohl der Lehrenden, Betreuerinnen/Betreuer als auch der Verwaltungsinstanzen ist vorbildlich. Die Angebote für Alumni – in Form des Zugangs zum Online-Campus und des Alumni-Portals – und deren Einbindung ist überdurchschnittlich für deutsche Hochschulangebote.

Zu hinterfragen ist generell, ob das grundsätzliche Konzept der Studienhefte dauerhaft flexibel und schnell genug ist, um auf die ständigen und insbesondere bei Games teilweise abrupten Veränderungen in den Inhalten zu reagieren bzw. ab wann die webbasierten Angebote die Bedeutung der Hefte nicht zumindest in Frage stellen oder gar unterlaufen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

2.5 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich ([§ 15 MRVO](#))

Die Dokumentation und Bewertung erfolgt studiengangübergreifend, weil der Abbau bestehender Benachteiligungen und die Förderung der Chancengleichheit zu den leitenden Grundsätzen der Hochschule zählen, die auf Studiengangsebene umgesetzt werden.

Studiengangübergreifende Aspekte

Sachstand

Die WBH begreift Chancengleichheit und die freie Entfaltung aller persönlichen Potenziale als hohen Wert. Dementsprechend ist die Gleichstellung von Männern und Frauen in der Grundordnung verankert und durch die Bestellung einer Gleichstellungsbeauftragten dokumentiert.

Die Gleichstellungsbeauftragte wird aus dem Kreis der hauptberuflich Berufstätigen an der WBH, auf Vorschlag des Senats, vom Präsidium bestellt. Sie ist dem Präsidium unmittelbar zugeordnet und wirkt an der strukturellen und konzeptionellen Umsetzung der Gleichstellung von Frauen und Männern sowie an allen gleichstellungsrelevanten Maßnahmen der Hochschule mit. Die Gleichstellungsbeauftragte gehört dem Senat mit beratender Stimme an und nimmt an den Sitzungen der Fachbereichsräte, des Prüfungsausschusses und der Berufungskommissionen mit beratender Stimme teil.

Die Maßnahmen zur Gleichstellung der Beschäftigten setzen an folgenden Punkten an: Die WBH strebt eine Erhöhung des Frauenanteils in der Professorenschaft an. Dies ist ein wesentlicher Ansatzpunkt zur perspektivischen Erhöhung des Anteils an Frauen in Leitungspositionen.

Der Gleichstellungsbeauftragten kommt hierbei eine besondere Aufgabe zu, die in der Berufsordnung geregelt ist. Die erste Professorin der WBH wurde im Jahr 2014 berufen, zurzeit sind hochschulweit zwei von 20 Professuren durch Frauen besetzt. Des Weiteren sind drei von neun Abteilungs- und Teamleitungsfunktionen mit Frauen besetzt.

Hinsichtlich Studierender in besonderen Lebenslagen werden folgende Maßnahmen getroffen: Abhängig von Art und Grad der Behinderung legt der Prüfungsausschuss der WBH auf Basis von § 18 der Allgemeinen Bestimmungen einen Nachteilsausgleich für diese Personen fest. Dieser kann beispielsweise in der Verlängerung der Bearbeitungszeit von Klausuren bestehen. Menschen mit eingeschränkter Sehfähigkeit erhalten die Aufgabenstellung in für sie lesbarer Schriftgröße, für Menschen mit psychischer Beeinträchtigung wird ggf. ein individueller Prüfungstermin festgelegt.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Auf Nachfrage des Gremiums wurde bestätigt, dass ein Konzept der Geschlechtergerechtigkeit und zum Nachteilsausgleich existiert und dauerhaft weiter ausgebaut wird. Weil bei den Vertreterinnen/Vertretern der Lehrenden und auch der Hochschulleitung der weibliche Anteil der Belegschaft noch wenig repräsentativ war, regt das Gremium an schon getroffenen Maßnahmen mehr Professorinnen in die Lehrendenschaft aufzunehmen weiter auszubauen.

Hinsichtlich des Nachteilsausgleichs spielt das digitale Konzept der Hochschule eine geeignete Rolle und bietet hier einfache Möglichkeiten über selbstgesteuerte Lerngeschwindigkeiten und den

Kommunikationsformaten (Audio, Video, Print) mögliche Nachteile auszugleichen. Generell würde das Gremium sich wünschen die Kommunikation von barrierefreiem Lehren und Lernen zu fördern und als Beispiel für gelungene Inklusion voranzugehen, was von Seiten des Gremiums angeregt wird.

Durch unterstützende Möglichkeiten (beispielsweise die Kinderbetreuung etc.) versucht die WBH den Studierenden mit Kindern eine Basis zu schaffen, geschlechter- und situationsunabhängig studieren zu können. Die Initiativen werden vom Gremium sehr gelobt.

Folglich geht das Gremium davon aus, dass die Umsetzung auf Studiengangsebene zufriedenstellend angestrebt wird, jedoch ein beharrliches und engagiertes Weiterverfolgen zu einer Förderung jeglicher Gleichberechtigungen wünschenswert ist. Die Hochschule zeigt in diesem Bereich einige Bemühungen und ist engagiert, dass das Thema dauerhaft hochpriorisiert bleibt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

III Begutachtungsverfahren

1 Allgemeine Hinweise

Bedingt durch die Pandemielage wurden die Gespräche im Rahmen einer Online-Begutachtung – unter Zustimmung aller Beteiligten – durchgeführt.

2 Rechtliche Grundlagen

- Akkreditierungsstaatsvertrag
- Musterrechtsverordnung (MRVO) / Studienakkreditierungsverordnung des Landes Hessen

3 Gremium

a) Hochschullehrerin/ Hochschullehrer

- **Frau Prof. Melanie Beisswenger**; Professur für Animation; Ostfalia Hochschule
- **Herr Prof. Jens Müller**; Lehrgebiet 3D-Gestaltung und Game Design; Hochschule Augsburg

b) Vertreter der Berufspraxis und Hochschullehrer

- **Herr Prof. Ralf Hebecker**; Vertretung der Berufspraxis und Professor für Gamedesign und -produktion; HAW Hamburg

c) Vertreterin der Studierenden

- **Frau Katharina Maigatter**; Studierende im Studiengang „Medienkommunikation“ (B.A.); TU Chemnitz

IV Datenblatt

1 Daten zu den Studiengängen

Alle begutachteten Studiengänge liegen im Konzept vor und weisen somit noch keine Studierendenstatistik auf.

2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	05.11.2021
Eingang der Selbstdokumentation:	14.02.2022
Zeitpunkt der Begehung:	30.03.2022 und 01.04.2022
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Vertreterinnen/Vertreter der Hochschulleitung, Programmverantwortliche, Studierende
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde besichtigt (optional, sofern fachlich angezeigt):	Bedingt durch die Pandemielage wurden allen Gespräche - unter Zustimmung aller Beteiligten – in einem Online-Format durchgeführt;

Alle Begutachteten Studiengänge liegen im Konzept vor, sodass keine Daten zu vorangegangenen Akkreditierungen vorliegen.

V Glossar

Akkreditierungsbericht	Der Akkreditierungsbericht besteht aus dem von der Agentur erstellten Prüfbericht (zur Erfüllung der formalen Kriterien) und dem von Gremium erstellten Gutachten (zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien).
Akkreditierungsverfahren	Das gesamte Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei der Agentur bis zur Entscheidung durch den Akkreditierungsrat (Begutachtungsverfahren + Antragsverfahren)
Antragsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule beim Akkreditierungsrat bis zur Beschlussfassung durch den Akkreditierungsrat
Begutachtungsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei einer Agentur bis zur Erstellung des fertigen Akkreditierungsberichts
Gutachten	Das Gutachten wird vom Gremium erstellt und bewertet die Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien
Internes Akkreditierungsverfahren	Hochschulinternes Verfahren, in dem die Erfüllung der formalen und fachlich-inhaltlichen Kriterien auf Studiengangsebene durch eine systemakkreditierte Hochschule überprüft wird.
MRVO	Musterrechtsverordnung
Prüfbericht	Der Prüfbericht wird von der Agentur erstellt und bewertet die Erfüllung der formalen Kriterien
Reakkreditierung	Erneute Akkreditierung, die auf eine vorangegangene Erst- oder Reakkreditierung folgt.
StAkkrStV	Studienakkreditierungsstaatsvertrag

Anhang

§ 3 Studienstruktur und Studiendauer

(1) ¹Im System gestufter Studiengänge ist der Bachelorabschluss der erste berufsqualifizierende Regelabschluss eines Hochschulstudiums; der Masterabschluss stellt einen weiteren berufsqualifizierenden Hochschulabschluss dar. ²Grundständige Studiengänge, die unmittelbar zu einem Masterabschluss führen, sind mit Ausnahme der in Absatz 3 genannten Studiengänge ausgeschlossen.

(2) ¹Die Regelstudienzeiten für ein Vollzeitstudium betragen sechs, sieben oder acht Semester bei den Bachelorstudiengängen und vier, drei oder zwei Semester bei den Masterstudiengängen. ²Im Bachelorstudium beträgt die Regelstudienzeit im Vollzeitstudium mindestens drei Jahre. ³Bei konsekutiven Studiengängen beträgt die Gesamtregelstudienzeit im Vollzeitstudium fünf Jahre (zehn Semester). ⁴Wenn das Landesrecht dies vorsieht, sind kürzere und längere Regelstudienzeiten bei entsprechender studienorganisatorischer Gestaltung ausnahmsweise möglich, um den Studierenden eine individuelle Lernbiografie, insbesondere durch Teilzeit-, Fern-, berufsbegleitendes oder duales Studium sowie berufspraktische Semester, zu ermöglichen. ⁵Abweichend von Satz 3 können in den künstlerischen Kernfächern an Kunst- und Musikhochschulen nach näherer Bestimmung des Landesrechts konsekutive Bachelor- und Masterstudiengänge auch mit einer Gesamtregelstudienzeit von sechs Jahren eingerichtet werden.

(3) Theologische Studiengänge, die für das Pfarramt, das Priesteramt und den Beruf der Pastoralreferentin oder des Pastoralreferenten qualifizieren („Theologisches Vollstudium“), müssen nicht gestuft sein und können eine Regelstudienzeit von zehn Semestern aufweisen.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 4 Studiengangsprofile

(1) ¹Masterstudiengänge können in „anwendungsorientierte“ und „forschungsorientierte“ unterschieden werden. ²Masterstudiengänge an Kunst- und Musikhochschulen können ein besonderes künstlerisches Profil haben. ³Masterstudiengänge, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden, haben ein besonderes lehramtsbezogenes Profil. ⁴Das jeweilige Profil ist in der Akkreditierung festzustellen.

(2) ¹Bei der Einrichtung eines Masterstudiengangs ist festzulegen, ob er konsekutiv oder weiterbildend ist. ²Weiterbildende Masterstudiengänge entsprechen in den Vorgaben zur Regelstudienzeit und zur Abschlussarbeit den konsekutiven Masterstudiengängen und führen zu dem gleichen Qualifikationsniveau und zu denselben Berechtigungen.

(3) Bachelor- und Masterstudiengänge sehen eine Abschlussarbeit vor, mit der die Fähigkeit nachgewiesen wird, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem jeweiligen Fach selbständig nach wissenschaftlichen bzw. künstlerischen Methoden zu bearbeiten.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 5 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten

(1) ¹Zugangsvoraussetzung für einen Masterstudiengang ist ein erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss. ²Bei weiterbildenden und künstlerischen Masterstudiengängen kann der berufsqualifizierende Hochschulabschluss durch eine Eingangsprüfung ersetzt werden, sofern Landesrecht dies vorsieht. ³Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus.

(2) ¹Als Zugangsvoraussetzung für künstlerische Masterstudiengänge ist die hierfür erforderliche besondere künstlerische Eignung nachzuweisen. ²Beim Zugang zu weiterbildenden künstlerischen Masterstudiengängen können auch berufspraktische Tätigkeiten, die während des Studiums abgeleistet werden, berücksichtigt werden, sofern Landesrecht dies ermöglicht. Das Erfordernis berufspraktischer Erfahrung gilt nicht an Kunsthochschulen für solche Studien, die einer Vertiefung freikünstlerischer Fähigkeiten dienen, sofern landesrechtliche Regelungen dies vorsehen.

(3) Für den Zugang zu Masterstudiengängen können weitere Voraussetzungen entsprechend Landesrecht vorgesehen werden.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 6 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen

(1) ¹Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Bachelor- oder Masterstudiengang wird jeweils nur ein Grad, der Bachelor- oder Mastergrad, verliehen, es sei denn, es handelt sich um einen Multiple-Degree-Abschluss. ²Dabei findet keine Differenzierung der Abschlussgrade nach der Dauer der Regelstudienzeit statt.

(2) ¹Für Bachelor- und konsekutive Mastergrade sind folgende Bezeichnungen zu verwenden:

1. Bachelor of Arts (B.A.) und Master of Arts (M.A.) in den Fächergruppen Sprach- und Kulturwissenschaften, Sport, Sportwissenschaft, Sozialwissenschaften, Kunstwissenschaft, Darstellende Kunst und bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung in der Fächergruppe Wirtschaftswissenschaften sowie in künstlerisch angewandten Studiengängen,

2. Bachelor of Science (B.Sc.) und Master of Science (M.Sc.) in den Fächergruppen Mathematik, Naturwissenschaften, Medizin, Agrar-, Forst- und Ernährungswissenschaften, in den Fächergruppen Ingenieurwissenschaften und Wirtschaftswissenschaften bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung,

3. Bachelor of Engineering (B.Eng.) und Master of Engineering (M.Eng.) in der Fächergruppe Ingenieurwissenschaften bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung,

4. Bachelor of Laws (LL.B.) und Master of Laws (LL.M.) in der Fächergruppe Rechtswissenschaften,

5. Bachelor of Fine Arts (B.F.A.) und Master of Fine Arts (M.F.A.) in der Fächergruppe Freie Kunst,

6. Bachelor of Music (B.Mus.) und Master of Music (M.Mus.) in der Fächergruppe Musik,

7. ¹Bachelor of Education (B.Ed.) und Master of Education (M.Ed.) für Studiengänge, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden. ²Für einen polyvalenten Studiengang kann entsprechend dem inhaltlichen Schwerpunkt des Studiengangs eine Bezeichnung nach den Nummern 1 bis 7 vorgesehen werden.

²Fachliche Zusätze zu den Abschlussbezeichnungen und gemischtsprachige Abschlussbezeichnungen sind ausgeschlossen. ³Bachelorgrade mit dem Zusatz „honours“ („B.A. hon.“) sind ausgeschlossen. ⁴Bei interdisziplinären und Kombinationsstudiengängen richtet sich die Abschlussbezeichnung nach demjenigen Fachgebiet, dessen Bedeutung im Studiengang überwiegt. ⁵Für Weiterbildungsstudiengänge dürfen auch Mastergrade verwendet werden, die von den vorgenannten Bezeichnungen abweichen. ⁶Für theologische Studiengänge, die für das Pfarramt, das Priesteramt und den Beruf der Pastoralreferentin oder des Pastoralreferenten qualifizieren („Theologisches Vollstudium“), können auch abweichende Bezeichnungen verwendet werden.

(3) In den Abschlussdokumenten darf an geeigneter Stelle verdeutlicht werden, dass das Qualifikationsniveau des Bachelorabschlusses einem Diplomabschluss an Fachhochschulen bzw. das Qualifikationsniveau eines Masterabschlusses einem Diplomabschluss an Universitäten oder gleichgestellten Hochschulen entspricht.

(4) Auskunft über das dem Abschluss zugrundeliegende Studium im Einzelnen erteilt das Diploma Supplement, das Bestandteil jedes Abschlusszeugnisses ist.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 7 Modularisierung

(1) ¹Die Studiengänge sind in Studieneinheiten (Module) zu gliedern, die durch die Zusammenfassung von Studieninhalten thematisch und zeitlich abgegrenzt sind. ²Die Inhalte eines Moduls sind so zu bemessen, dass sie in der Regel innerhalb von maximal zwei aufeinander folgenden Semestern vermittelt werden können; in besonders begründeten Ausnahmefällen kann sich ein Modul auch über mehr als zwei Semester erstrecken. ³Für das künstlerische Kernfach im Bachelorstudium sind mindestens zwei Module verpflichtend, die etwa zwei Drittel der Arbeitszeit in Anspruch nehmen können.

(2) ¹Die Beschreibung eines Moduls soll mindestens enthalten:

1. Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls,

2. Lehr- und Lernformen,

3. Voraussetzungen für die Teilnahme,

4. Verwendbarkeit des Moduls,

5. Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten entsprechend dem European Credit Transfer System (ECTS-Leistungspunkte),

6. ECTS-Leistungspunkte und Benotung,

7. Häufigkeit des Angebots des Moduls,

8. Arbeitsaufwand und

9. Dauer des Moduls.

(3) ¹Unter den Voraussetzungen für die Teilnahme sind die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme und Hinweise für die geeignete Vorbereitung durch die Studierenden zu benennen. ²Im Rahmen der Verwendbarkeit des Moduls ist darzustellen, welcher Zusammenhang mit anderen Modulen desselben Studiengangs besteht und inwieweit es zum Einsatz in anderen Studiengängen geeignet ist. ³Bei den Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten ist anzugeben, wie ein Modul erfolgreich absolviert werden kann (Prüfungsart, -umfang, -dauer).

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 8 Leistungspunktesystem

(1) ¹Jedem Modul ist in Abhängigkeit vom Arbeitsaufwand für die Studierenden eine bestimmte Anzahl von ECTS-Leistungspunkten zuzuordnen. ²Je Semester sind in der Regel 30 Leistungspunkte zu Grunde zu legen. ³Ein Leistungspunkt entspricht einer Gesamtarbeitsleistung der Studierenden im Präsenz- und Selbststudium von 25 bis höchstens 30 Zeitstunden. ⁴Für ein Modul werden ECTS-Leistungspunkte gewährt, wenn die in der Prüfungsordnung vorgesehenen Leistungen nachgewiesen werden. ⁵Die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten setzt nicht zwingend eine Prüfung, sondern den erfolgreichen Abschluss des jeweiligen Moduls voraus.

(2) ¹Für den Bachelorabschluss sind nicht weniger als 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. ²Für den Masterabschluss werden unter Einbeziehung des vorangehenden Studiums bis zum ersten berufsqualifizierenden Abschluss 300 ECTS-Leistungspunkte benötigt. ³Davon kann bei entsprechender Qualifikation der Studierenden im Einzelfall abgewichen werden, auch wenn nach Abschluss eines Masterstudiengangs 300 ECTS-Leistungspunkte nicht erreicht werden. ⁴Bei konsekutiven Bachelor- und Masterstudiengängen in den künstlerischen Kernfächern an Kunst- und Musikhochschulen mit einer Gesamtregelstudienzeit von sechs Jahren wird das Masterniveau mit 360 ECTS-Leistungspunkten erreicht.

(3) ¹Der Bearbeitungsumfang beträgt für die Bachelorarbeit 6 bis 12 ECTS-Leistungspunkte und für die Masterarbeit 15 bis 30 ECTS-Leistungspunkte. ²In Studiengängen der Freien Kunst kann in begründeten Ausnahmefällen der Bearbeitungsumfang für die Bachelorarbeit bis zu 20 ECTS-Leistungspunkte und für die Masterarbeit bis zu 40 ECTS-Leistungspunkte betragen.

(4) ¹In begründeten Ausnahmefällen können für Studiengänge mit besonderen studienorganisatorischen Maßnahmen bis zu 75 ECTS-Leistungspunkte pro Studienjahr zugrunde gelegt werden. ²Dabei ist die Arbeitsbelastung eines ECTS-Leistungspunktes mit 30 Stunden bemessen. ³Besondere studienorganisatorische Maßnahmen können insbesondere Lernumfeld und Betreuung, Studienstruktur, Studienplanung und Maßnahmen zur Sicherung des Lebensunterhalts betreffen.

(5) ¹Bei Lehramtsstudiengängen für Lehrämter der Grundschule oder Primarstufe, für übergreifende Lehrämter der Primarstufe und aller oder einzelner Schularten der Sekundarstufe, für Lehrämter für alle oder einzelne Schularten der Sekundarstufe I sowie für Sonderpädagogische Lehrämter I kann ein Masterabschluss vergeben werden, wenn nach mindestens 240 an der Hochschule erworbenen ECTS-Leistungspunkten unter Einbeziehung des Vorbereitungsdienstes insgesamt 300 ECTS-Leistungspunkte erreicht sind.

(6) ¹An Berufsakademien sind bei einer dreijährigen Ausbildungsdauer für den Bachelorabschluss in der Regel 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. ²Der Umfang der theoriebasierten Ausbildungsanteile darf 120 ECTS-Leistungspunkte, der Umfang der praxisbasierten Ausbildungsanteile 30 ECTS-Leistungspunkte nicht unterschreiten.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV Anerkennung und Anrechnung*

Formale Kriterien sind [...] Maßnahmen zur Anerkennung von Leistungen bei einem Hochschul- oder Studiengangswechsel und von außerhochschulisch erbrachten Leistungen.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 9 Besondere Kriterien für Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen

(1) ¹Umfang und Art bestehender Kooperationen mit Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind unter Einbezug nichthochschulischer Lernorte und Studienanteile sowie der Unterrichtssprache(n) vertraglich geregelt und auf der Internetseite der Hochschule beschrieben. ²Bei der Anwendung von Anrechnungsmodellen

im Rahmen von studiengangsbezogenen Kooperationen ist die inhaltliche Gleichwertigkeit anzurechnender nichthochschulischer Qualifikationen und deren Äquivalenz gemäß dem angestrebten Qualifikationsniveau nachvollziehbar dargelegt.

(2) Im Fall von studiengangsbezogenen Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen ist der Mehrwert für die künftigen Studierenden und die gradverleihende Hochschule nachvollziehbar dargelegt.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 10 Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme

(1) Ein Joint-Degree-Programm ist ein gestufter Studiengang, der von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten aus dem Europäischen Hochschulraum koordiniert und angeboten wird, zu einem gemeinsamen Abschluss führt und folgende weitere Merkmale aufweist:

1. Integriertes Curriculum,
2. Studienanteil an einer oder mehreren ausländischen Hochschulen von in der Regel mindestens 25 Prozent,
3. vertraglich geregelte Zusammenarbeit,
4. abgestimmtes Zugangs- und Prüfungswesen und
5. eine gemeinsame Qualitätssicherung.

(2) ¹Qualifikationen und Studienzeiten werden in Übereinstimmung mit dem Gesetz zu dem Übereinkommen vom 11. April 1997 über die Anerkennung von Qualifikationen im Hochschulbereich in der europäischen Region vom 16. Mai 2007 (BGBl. 2007 II S. 712, 713) (Lissabon-Konvention) anerkannt. ²Das ECTS wird entsprechend §§ 7 und 8 Absatz 1 angewendet und die Verteilung der Leistungspunkte ist geregelt. ³Für den Bachelorabschluss sind 180 bis 240 Leistungspunkte nachzuweisen und für den Masterabschluss nicht weniger als 60 Leistungspunkte. ⁴Die wesentlichen Studieninformationen sind veröffentlicht und für die Studierenden jederzeit zugänglich.

(3) Wird ein Joint Degree-Programm von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten koordiniert und angeboten, die nicht dem Europäischen Hochschulraum angehören (außereuropäische Kooperationspartner), so finden auf Antrag der inländischen Hochschule die Absätze 1 und 2 entsprechende Anwendung, wenn sich die außereuropäischen Kooperationspartner in der Kooperationsvereinbarung mit der inländischen Hochschule zu einer Akkreditierung unter Anwendung der in den Absätzen 1 und 2 sowie in den §§ 16 Absatz 1 und 33 Absatz 1 geregelten Kriterien und Verfahrensregeln verpflichtet.

[Zurück zum Prüfbericht](#)

§ 11 Qualifikationsziele und Abschlussniveau

(1) ¹Die Qualifikationsziele und die angestrebten Lernergebnisse sind klar formuliert und tragen den in [Artikel 2 Absatz 3 Nummer 1 Studienakkreditierungsstaatsvertrag](#) genannten Zielen von Hochschulbildung wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung sowie Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit und Persönlichkeitsentwicklung nachvollziehbar Rechnung. ²Die Dimension Persönlichkeitsbildung umfasst auch die künftige zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolventinnen und Absolventen. Die Studierenden sollen nach ihrem Abschluss in der Lage sein, gesellschaftliche Prozesse kritisch, reflektiert sowie mit Verantwortungsbewusstsein und in demokratischem Gemein Sinn maßgeblich mitzugestalten.

(2) Die fachlichen und wissenschaftlichen/künstlerischen Anforderungen umfassen die Aspekte Wissen und Verstehen (Wissensverbreiterung, Wissensvertiefung und Wissensverständnis), Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst (Nutzung und Transfer, wissenschaftliche Innovation), Kommunikation und Kooperation sowie wissenschaftliches/künstlerisches Selbstverständnis / Professionalität und sind stimmig im Hinblick auf das vermittelte Abschlussniveau.

(3) ¹Bachelorstudiengänge dienen der Vermittlung wissenschaftlicher Grundlagen, Methodenkompetenz und berufsfeldbezogener Qualifikationen und stellen eine breite wissenschaftliche Qualifizierung sicher. ²Konsequente Masterstudiengänge sind als vertiefende, verbreiternde, fachübergreifende oder fachlich andere Studiengänge ausgestaltet. ³Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus. ⁴Das Studiengangskonzept weiterbildender Masterstudiengänge berücksichtigt die beruflichen Erfahrungen und knüpft zur Erreichung der Qualifikationsziele an diese an. ⁵Bei der Konzeption legt die Hochschule den Zusammenhang von beruflicher Qualifikation und

Studienangebot sowie die Gleichwertigkeit der Anforderungen zu konsekutiven Masterstudiengängen dar.
⁶Künstlerische Studiengänge fördern die Fähigkeit zur künstlerischen Gestaltung und entwickeln diese fort.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung

§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und Satz 5

(1) ¹Das Curriculum ist unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele adäquat aufgebaut. ²Die Qualifikationsziele, die Studiengangsbezeichnung, Abschlussgrad und -bezeichnung und das Modulkonzept sind stimmig aufeinander bezogen. ³Das Studiengangskonzept umfasst vielfältige, an die jeweilige Fachkultur und das Studienformat angepasste Lehr- und Lernformen sowie gegebenenfalls Praxisanteile. ⁵Es bezieht die Studierenden aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen ein (studierendenzentriertes Lehren und Lernen) und eröffnet Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 1 Satz 4

⁴Es [das Studiengangskonzept] schafft geeignete Rahmenbedingungen zur Förderung der studentischen Mobilität, die den Studierenden einen Aufenthalt an anderen Hochschulen ohne Zeitverlust ermöglichen.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 2

(2) ¹Das Curriculum wird durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. ²Die Verbindung von Forschung und Lehre wird entsprechend dem Profil der Hochschulart insbesondere durch hauptberuflich tätige Professorinnen und Professoren sowohl in grundständigen als auch weiterführenden Studiengängen gewährleistet. ³Die Hochschule ergreift geeignete Maßnahmen der Personalauswahl und -qualifizierung.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 3

(3) Der Studiengang verfügt darüber hinaus über eine angemessene Ressourcenausstattung (insbesondere nichtwissenschaftliches Personal, Raum- und Sachausstattung, einschließlich IT-Infrastruktur, Lehr- und Lernmittel).

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 4

(4) ¹Prüfungen und Prüfungsarten ermöglichen eine aussagekräftige Überprüfung der erreichten Lernergebnisse. ²Sie sind modulbezogen und kompetenzorientiert.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 5

(5) ¹Die Studierbarkeit in der Regelstudienzeit ist gewährleistet. ²Dies umfasst insbesondere

1. einen planbaren und verlässlichen Studienbetrieb,
2. die weitgehende Überschneidungsfreiheit von Lehrveranstaltungen und Prüfungen,

3. einen plausiblen und der Prüfungsbelastung angemessenen durchschnittlichen Arbeitsaufwand, wobei die Lernergebnisse eines Moduls so zu bemessen sind, dass sie in der Regel innerhalb eines Semesters oder eines Jahres erreicht werden können, was in regelmäßigen Erhebungen validiert wird, und

4. eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation, wobei in der Regel für ein Modul nur eine Prüfung vorgesehen wird und Module mindestens einen Umfang von fünf ECTS-Leistungspunkten aufweisen sollen.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 12 Abs. 6

(6) Studiengänge mit besonderem Profilspruch weisen ein in sich geschlossenes Studiengangskonzept aus, das die besonderen Charakteristika des Profils angemessen darstellt.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 13 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge

§ 13 Abs. 1

(1) ¹Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist gewährleistet. ²Die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze des Curriculums werden kontinuierlich überprüft und an fachliche und didaktische Weiterentwicklungen angepasst. ³Dazu erfolgt eine systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses auf nationaler und gegebenenfalls internationaler Ebene.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 13 Abs. 2 und 3

(2) In Studiengängen, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden, sind Grundlage der Akkreditierung sowohl die Bewertung der Bildungswissenschaften und Fachwissenschaften sowie deren Didaktik nach ländergemeinsamen und länderspezifischen fachlichen Anforderungen als auch die ländergemeinsamen und länderspezifischen strukturellen Vorgaben für die Lehrerbildung.

(3) ¹Im Rahmen der Akkreditierung von Lehramtsstudiengängen ist insbesondere zu prüfen, ob

1. ein integratives Studium an Universitäten oder gleichgestellten Hochschulen von mindestens zwei Fachwissenschaften und von Bildungswissenschaften in der Bachelorphase sowie in der Masterphase (Ausnahmen sind bei den Fächern Kunst und Musik zulässig),

2. schulpraktische Studien bereits während des Bachelorstudiums und

3. eine Differenzierung des Studiums und der Abschlüsse nach Lehrämtern erfolgt sind. ²Ausnahmen beim Lehramt für die beruflichen Schulen sind zulässig.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 14 Studienerfolg

¹Der Studiengang unterliegt unter Beteiligung von Studierenden und Absolventinnen und Absolventen einem kontinuierlichen Monitoring. ²Auf dieser Grundlage werden Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs abgeleitet. ³Diese werden fortlaufend überprüft und die Ergebnisse für die Weiterentwicklung des Studiengangs genutzt. ⁴Die Beteiligten werden über die Ergebnisse und die ergriffenen Maßnahmen unter Beachtung datenschutzrechtlicher Belange informiert.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 15 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich

Die Hochschule verfügt über Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen, die auf der Ebene des Studiengangs umgesetzt werden.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 16 Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme

(1) ¹Für Joint-Degree-Programme finden die Regelungen in § 11 Absätze 1 und 2, sowie § 12 Absatz 1 Sätze 1 bis 3, Absatz 2 Satz 1, Absätze 3 und 4 sowie § 14 entsprechend Anwendung. ²Daneben gilt:

1. Die Zugangsanforderungen und Auswahlverfahren sind der Niveaustufe und der Fachdisziplin, in der der Studiengang angesiedelt ist, angemessen.
2. Es kann nachgewiesen werden, dass mit dem Studiengang die angestrebten Lernergebnisse erreicht werden.
3. Soweit einschlägig, sind die Vorgaben der Richtlinie 2005/36/EG vom 07.09.2005 (ABl. L 255 vom 30.9.2005, S. 22-142) über die Anerkennung von Berufsqualifikationen, zuletzt geändert durch die Richtlinie 2013/55/EU vom 17.01.2014 (ABl. L 354 vom 28.12.2013, S. 132-170) berücksichtigt.
4. Bei der Betreuung, der Gestaltung des Studiengangs und den angewendeten Lehr- und Lernformen werden die Vielfalt der Studierenden und ihrer Bedürfnisse respektiert und die spezifischen Anforderungen mobiler Studierender berücksichtigt.
5. Das Qualitätsmanagementsystem der Hochschule gewährleistet die Umsetzung der vorstehenden und der in § 17 genannten Maßgaben.

(2) Wird ein Joint Degree-Programm von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten koordiniert und angeboten, die nicht dem Europäischen Hochschulraum angehören (außereuropäische Kooperationspartner), so findet auf Antrag der inländischen Hochschule Absatz 1 entsprechende Anwendung, wenn sich die außereuropäischen Kooperationspartner in der Kooperationsvereinbarung mit der inländischen Hochschule zu einer Akkreditierung unter Anwendung der in Absatz 1, sowie der in den §§ 10 Absätze 1 und 2 und 33 Absatz 1 geregelten Kriterien und Verfahrensregeln verpflichtet.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 19 Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen

¹Führt eine Hochschule einen Studiengang in Kooperation mit einer nichthochschulischen Einrichtung durch, ist die Hochschule für die Einhaltung der Maßgaben gemäß der Teile 2 und 3 verantwortlich. ²Die gradverleihende Hochschule darf Entscheidungen über Inhalt und Organisation des Curriculums, über Zulassung, Anerkennung und Anrechnung, über die Aufgabenstellung und Bewertung von Prüfungsleistungen, über die Verwaltung von Prüfungs- und Studierendendaten, über die Verfahren der Qualitätssicherung sowie über Kriterien und Verfahren der Auswahl des Lehrpersonals nicht delegieren.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 20 Hochschulische Kooperationen

(1) ¹Führt eine Hochschule eine studiengangsbezogene Kooperation mit einer anderen Hochschule durch, gewährleistet die gradverleihende Hochschule bzw. gewährleisten die gradverleihenden Hochschulen die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes. ²Art und Umfang der Kooperation sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

(2) ¹Führt eine systemakkreditierte Hochschule eine studiengangsbezogene Kooperation mit einer anderen Hochschule durch, kann die systemakkreditierte Hochschule dem Studiengang das Siegel des Akkreditierungsrates gemäß § 22 Absatz 4 Satz 2 verleihen, sofern sie selbst gradverleihend ist und die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes gewährleistet. ²Abs. 1 Satz 2 gilt entsprechend.

(3) ¹Im Fall der Kooperation von Hochschulen auf der Ebene ihrer Qualitätsmanagementsysteme ist eine Systemakkreditierung jeder der beteiligten Hochschulen erforderlich. ²Auf Antrag der kooperierenden Hochschulen ist ein gemeinsames Verfahren der Systemakkreditierung zulässig.

[Zurück zum Gutachten](#)

§ 21 Besondere Kriterien für Bachelorausbildungsgänge an Berufsakademien

(1) ¹Die hauptberuflichen Lehrkräfte an Berufsakademien müssen die Einstellungsvoraussetzungen für Professorinnen und Professoren an Fachhochschulen gemäß § 44 Hochschulrahmengesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 19. Januar 1999 (BGBl. I S. 18), das zuletzt durch Artikel 6 Absatz 2 des Gesetzes vom 23. Mai 2017 (BGBl. I S. 1228) geändert worden ist, erfüllen. ²Soweit Lehrangebote überwiegend der

Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse dienen, für die nicht die Einstellungsvoraussetzungen für Professorinnen oder Professoren an Fachhochschulen erforderlich sind, können diese entsprechend § 56 Hochschulrahmengesetz und einschlägigem Landesrecht hauptberuflich tätigen Lehrkräften für besondere Aufgaben übertragen werden. ³Der Anteil der Lehre, der von hauptberuflichen Lehrkräften erbracht wird, soll 40 Prozent nicht unterschreiten. ⁴Im Ausnahmefall gehören dazu auch Professorinnen oder Professoren an Fachhochschulen oder Universitäten, die in Nebentätigkeit an einer Berufsakademie lehren, wenn auch durch sie die Kontinuität im Lehrangebot und die Konsistenz der Gesamtausbildung sowie verpflichtend die Betreuung und Beratung der Studierenden gewährleistet sind; das Vorliegen dieser Voraussetzungen ist im Rahmen der Akkreditierung des einzelnen Studiengangs gesondert festzustellen.

(2) ¹Absatz 1 Satz 1 gilt entsprechend für nebenberufliche Lehrkräfte, die theoriebasierte, zu ECTS-Leistungspunkten führende Lehrveranstaltungen anbieten oder die als Prüferinnen oder Prüfer an der Ausgabe und Bewertung der Bachelorarbeit mitwirken. ²Lehrveranstaltungen nach Satz 1 können ausnahmsweise auch von nebenberuflichen Lehrkräften angeboten werden, die über einen fachlich einschlägigen Hochschulabschluss oder einen gleichwertigen Abschluss sowie über eine fachwissenschaftliche und didaktische Befähigung und über eine mehrjährige fachlich einschlägige Berufserfahrung entsprechend den Anforderungen an die Lehrveranstaltung verfügen.

(3) Im Rahmen der Akkreditierung ist auch zu überprüfen:

1. das Zusammenwirken der unterschiedlichen Lernorte (Studienakademie und Betrieb),
2. die Sicherung von Qualität und Kontinuität im Lehrangebot und in der Betreuung und Beratung der Studierenden vor dem Hintergrund der besonderen Personalstruktur an Berufsakademien und
3. das Bestehen eines nachhaltigen Qualitätsmanagementsystems, das die unterschiedlichen Lernorte umfasst.

[Zurück zum Gutachten](#)

Art. 2 Abs. 3 Nr. 1 Studienakkreditierungsstaatsvertrag

Zu den fachlich-inhaltlichen Kriterien gehören

1. dem angestrebten Abschlussniveau entsprechende Qualifikationsziele eines Studiengangs unter anderem bezogen auf den Bereich der wissenschaftlichen oder der künstlerischen Befähigung sowie die Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit und Persönlichkeitsentwicklung

[Zurück zu § 11 MRVO](#)

[Zurück zum Gutachten](#)